132 oldal • 3 CD melléklet • teljes PC játék

PC GURU

szórakoztató informatikai magazin 2003/6

www.PCGURU.HU

TELJES JÁTÉK • ARCHANGEL

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

HELYSZINI BESZÁMOLÓNK KÉT TUCAT OLDALON

A LOS ANGELES-I JÁTÉKKIÁLLÍTÁSRÓL

E3 expo

ISMERTETŐK

GTA: VICE CITY
ENTER THE MATRIX
STAR TREK: ELITE FORCE II

TOCA RACE DRIVER • TROPICO 2: PIRATE COVE

HARDVER

AUDIO DEKÓDOLÁS
GEFORCE FX TESZT
FÉNYKÉPEZŐGÉP TESZT

MGS 2 ÉS TROPICO 2 TIPPEK

E3 2003 BESZÁMOLÓ • GTA: VICE CITY • ENTER THE MATRIX • RED FACTION 2 • TROPICO 2 • STAR TREK: ELITE FORCE 2 • AUDIO DEKÓDOLÁS • GEFORCE FX TESZT

A PC GURU jelen számához három ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznak, kérd őket az elárusítótól!

Ára: 1696 Ft - Előfizetéssel: 1296 Ft

A HÓNAP JÁTÉKA:
GTA: VICE CITY

Végre megérkezett...! A Rockstar a zseniális Grand Theft Auto 3-jával egyszer már beírta magát a legnagyobbak közé, ám a most bemutatott Vice City képes volt a bravúrra, és minden tekintetben felülmúlta azt. Az eddigi erényeket megtartva - remek történet, hangulatos játékmenet, sokrétű küldetések, egyszóval kimagaslóan élvezetes JÁTÉKÉLMÉNY (így, csupa nagybetűvel) - azokat hasznos és látványos újításokkal kiegészítve, mindezt a 80-as évek hangulatával nyakonöntve, a GTA: Vice City igazi sikerjátékká vált, szinte még megjelenése előtt. Nem is húznám az ajánlót tovább, ordít róla, hogy mindenkinek kötelező darab.

Gengszterkarrierre fel!

Sziasztok!

Ha így mennének a dolgok mindig, mint ebben a hónapban, elégedettek lennénk a helyzet alakulásával, az biztos. Hatalmas hajrában elsőként tárjuk elétek az idei E3 aktuális durranásait, amelyekből bizony akad jó néhány. Igazából ez a huszonegynéhány oldal csak felületes képet tud nyújtani a kiállítás teljes egészéről, hiszen az itt bemutatott nagy nevek egyenként is megérnének egy-egy nagyobb lélegzetvételű írást. Az elkövetkező számokban bizton számíthattok rá, hogy visszatérünk még a látottakra, méghozzá részletesen kielemezve a játékokat, hiszen az itt bejelentett és bemutatott programok határozzák meg majd az őszi-téli, de sok esetben még a jövő évi felhozatalt is.

Az E3 forgataga mellett persze nem szabad elfeledkeznünk a most megjelent programokról sem, kézzelfoghatóan itt van nekünk a sokak által várt GTA: Vice City, a Star Trek: Elite Force 2 és az Enter the Matrix is. Ha pedig három ekkora név nem lenne elég, találhattok még jócskán meglepetéseket ebben a hónapban is a lapban.

PC GURU Team

6 . . . . .CD Tartalom
7 . . . . .Archangel

8 . . . . .E3 2003 beszámoló

32 . . . . .Grand Theft Auto: Vice City
38 . . . . .TOCA Race Driver
41 . . . . .Casino Inc.
42 . . . . .Medieval Total War: Viking Invasion
44 . . . . .Postal 2
46 . . . . .Red Faction 2
49 . . . . .NosztalGuru
50 .Enter the Matrix
54 . . . . .Tropico 2: Pirate Cove
57 . . . . .X2: Wolvarine's Revenge
58 . . . . .Restaurant Empire
60 . . . . .Star Trek: Elite Force II
64 . . . . .AquaNox 2: Revelation

66 . . . . .Blitzkrieg
69 . . . . .Csalások
70 . . . . .Will Rock
72 . . . . . .A világ legbefolyásosabb emberei
75 . . . . .Tropico 2 tippek-trükkök
78 . . . . . .MGS 2: Substance tippek-trükkök
80 . . . . .Killing Spree!
82 . . . . .Gondolatébresztő
84 . . . . .Xbox rovat
86 . . . . .Mentőöv

88 .Hardver mentőöv
90 . . . . .Hardver hírek
94 . . . . .Mobil hírek
96 . . . . . . .Játékos mobilok, mobilos játékok
98 . . . . .Digitális fényképezés
100 . . . . .Digitális fényképezőgépek tesztje
104 . . . . .Fotónyomtatók a kirakatban

105 . . . .Digitális tárolás memóriakártyákon
106 . . . . .Hangstúdió a számítógépben
110 . . . . .Homok a gépezetben
112 . . . . .GeForce FX 5800 és 5200
114 . . . . .Mesterkurzus
116 . . . . .Orca teszt
118 . . . . .Hardver fórum

120 . . . . .Levelezés
122 . . . . .Külvilág - Programajánló
123 . . . . .Külvilág - DVD
124 . . . . .Külvilág - Mátrix: Újratöltve
126 . . . . .Külvilág - Könyv rovat
127 . . . . .Külvilág - Zene rovat

128 . . . . .Következő szám tartalmából
130 . . . . .Impresszum

8. oldal E3 2003 BESZÁMOLÓ

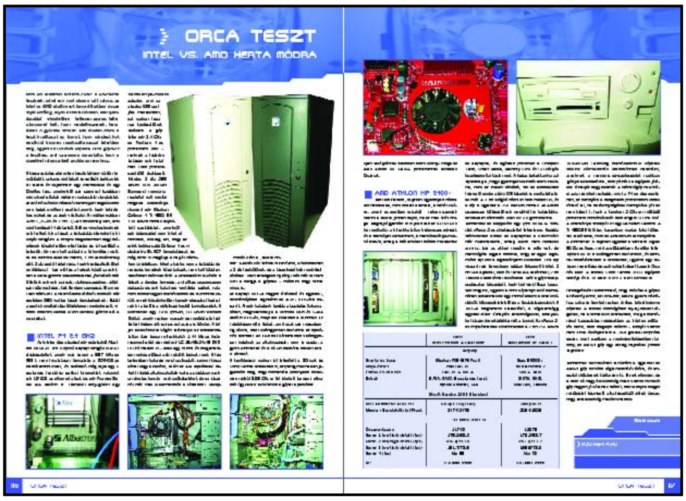
Idén kilencedik alkalommal rendezték meg az Electronic Entertainment Expót, ami minden valamirevaló játékos számára az év legnagyobb eseménye. A show, ahol mindenki ott van, aki számít a játékiparban, ahol a fejlesztők megmutatják egymásnak és a médiának az elövetkező egy-másfél év játéktermését. Három nap, ami garantáltan megrengeti a játékvilágot, amin mi is ott voltunk, és amiről Magyarországon a PC Guruban olvashattok először részletes beszámolót!

32. oldal GRAND TEFT AUTO: VICE CITY

Grand Theft Auto 3. A játék, ami minden rekordot megdöntött, minden díjat bezsebelt, aminek kapcsán a játékpiaci szakértők csodáról, a kétségbeesett szülők erkölcsi katasztrófáról beszéltek...

50. oldal ENTER THE MATRIX

Már akkor tudtuk azt, ami mára nyilvánvalóvá vált: a film csak egy része az egésznek – a fiúk egy komplett univerzumot építettek fel...



112. oldal GEFORCE FX 5800 ÉS 5200

Már március óta tele van az Internet az NVIDIA új kártyáiról szóló tesztekkel, összehasonlításokkal. Az egyik oldalon így foglalták össze a kapott eredményeket...

116. oldal ORCA TESZT

Nem kis örömmel néztem elébe a következő tesztnek, mivel egy régi álmom vált valóra: az Intel és AMD platformot hasonlíthattam össze saját kezűleg.

CD MELLÉKLET

Sziasztok! Ebben a hónapban teljesen új köntösbe bújtattuk CD mellékleteinket, ugyanis lecseréltük régi html alapú keretprogramunkat. Reméljük, hogy az új rendszer elnyeri tetszéseteket, kritikáitokat, ötleteiteket most is szívesen fogadjuk ezzel kapcsolatban. Az új külalak mellett újdonságot képviselnek a magyar felirattal rendelkező animációk is, melyekből ezentúl reményeink szerint egyre többet láthattok.

Színes korongjainkról külön kiemelnénk állandó rovatainkat, melyek közt három vadonatújat is üdvözölhettek (Sims, Battlefield 1942 és Editor néven), ráadásnak pedig büszkén jelentjük, hogy köreinkbe visszatért El Diablo kolléga is, aki méretes Diablo 2 rovatával feltehetően sok olvasónk számára szerez újra kellemes meglepetést.

Chris

Indiana Jones and the Emperor's Tomb

Habár a keményöklű, ostorcsattogtató, csípőből tüzelő Indy már jó néhány hete keresi kalandvágyunkat a boltok polcain, a játékdemóra mégis hónapokat kellett várni. De most végre. A ránk váró feladatok most sem szenvednek hiányt az izgalmaktól, ugyanis ezúttal meg kell akadályoznunk a nácikat abban, hogy megkaparintsanak egy hatalmas erőkkel rendelkező kínai ereklyét. A több mint 200 megabájtra hízott demó az első pályákra enged bepillantást, ahol megismerkedhetünk az alapvető irányítási módokkal és magával a fergeteges játékmenettel.

Star Trek: Elite Force 2

A tavalyi E3 kiállításon már felrebbentek az első hírek a 2000-es évben megjelent Elite Force játék folytatásáról. Ekkor csodálattal szemléltük az első képkockákat, de még korántsem sejtettük, hogy milyen nagyszerű alkotással is állunk majd szemben most, amikor végre kezünk közé kaparíthattuk a teljes változatot. Végre ismét átbizsergett rajtunk az érzést, mint amit akkor éreztünk, amikor a Half-Life kommandósai gránátokat hajigálnak felénk. Megismerhettük azt az FPS-t, ami a közelmúlt egyik legkiválóbb alkotásának is nevezhetnék.

Unreal 2

Íme egy újabb demó, amely ugyancsak alaposan lemarad a teljes játék megjelenésétől, de ahogyan mondani szokták: jobb később, mint soha. Ezért aztán azoknak, akik esetleg valamilyen oknál fogva lemaradtak róla, most végre megismerkedhetnek a vegyes kritikákkal fogadott első személyű lövöldözős játékkal. A játszható demóban az első pályát próbálhatjuk ki, amihez magyar nyelvű fordítást is mellékeltünk.

Egyéb demók: Black Mirror / Chicken Shoot Eastern Edition / Kaan

Videók: Hulk / Korea: Forgotten Conflict / Republic

Rovatok: Action! / Autószimulátorok / Battlefield 1942 / C++ / Counter-Strike / DarkBasic / Diablo 2 / Editor / Elasto-Mania / Foci / GTA / Időgép / Linux / Magyarosítások / Medal of Honor / NBA / Old Hardware / Quake / Repülőgép-szimulátor / Star Wars / The Sims / Warcraft III

Háttérképek: DOA Beach Volleyball / HALO / Midnight Club 2 / Munch Odyssey / Nvidia Dawn Demo / Rainbow Six: Raven Shield / Resident Evil / SimCity 4 / Starcraft / Sudeki / Star Trek: Elite Force 2 (5db) / Enter the Matrix (6db) / Postal 2 (5db) / Red Faction II (4db) / Toca Race Driver (4db) Tropico 2 (4db) / Will Rock (2db)

Shareware Játékok: Rosso Rabit in Trouble / Actual Coach / Atomaders / Brickliner / Cheboman / Frazzled / Frozzic's Revenge / Solid Spheres / Space Station Manager

Javítások: Far West v1.01 / Mafia v1.1 / Master of Orion 3 / Post Mortem Retail Patch SP1 / Rainbow Six: Raven Shield v1.1 / Red Faction II v1.01 / SimCity 4 update 2 v1.0.272.0 / Splinter Cell v1.2 EU / TOCA Race Driver v1.1.120 / Vietcong v1.01

ARCHANGEL

Fejlesztő: Metropolis Software **Kiadó:** JoWooD **Web:** www.archangel-online.com

Az élet kegyetlen – szűri le a tanulságot Michael Travinsky, amint átviharzik egy kamion a szélvédőjén. Ám a halál sem leányálom, ugyanis szerencsétlen megboldogultakat az RPG-készítők mindig szívesen elő-előrángatják egy kis túlórára. Jelen esetben a Metropolis Software ásta ki frissiben főhősünket, hogy egy külső nézetű akció-szerepjáték terheit helyezze vállaira.

S lőn világosság... Felébredni egy kolostorban, ismeretlen időben, távol a racionalitástól nagyjából összevethető a másnaposság fogalmával. Nincsenek válaszok, csupán a szentéletű ember szavai, s a bizonyosság, hogy ezek itt körülöttünk nem komplettek. A Fény kardját kínálják, azt a böhöm pallost, amely a sötétség démonait úgy vágja, mint kés a vajat. A fej még kótyagos, az agy zsibbadt, de a kard nagy és világít... Majd hülye leszek itthagyni – gondolja Michael. A szerzetesek előbb a sötétség növekvő hatalmáról, majd egy közeli falu furcsa eseményeiről beszélnek, s edzés nélkül nem engednek ki a kapun.

Némi mászkálás, aztán szemtől szemben lenyomni egy közepes démont, majd alantasabban becserkészve hátulról megborítani egy másikat – és indulhatunk világot látni!

Alig lépünk ki a kapun, kékes angyalka toppan elénk ruha nélkül – mint mondja, Őrzőnek szereti nevezni magát (részemről becézném nyulam-bulamnak is, ha félrevonulhatnánk egy fél órára...). A Fény Ura hívat. Te vagy a kiválasztott – dörren az égi szózat –, Te fogod megmenteni a világot, hogy a sötétség ne győzedelmeskedhessen. Farmerben ilyesmit csak olcsó sztárocskák csinálnak, rád kényszerül tehát a választás – miszerint szellemként virítasz, mint valami sámán fogasra akasztott rongya (ez a lopakodós karakterosztály), vagy harcosként csapkodsz, bár az elvárt nagy fényesség helyett így jobban hasonlítasz az ördög ivadékára. Mivel ezen alakokat nagy manazabálás keretében csupán rövid ideig bitoroljuk, a világi szerkót átmenetként bőrcucc váltja, majd Michael visszatér a normál síkra. Angyalkánk beprésel még egy fontos információt, nevezetesen három misztikus kő öszszegyűjtésével megoldhatónak látszik a feladat...

Fény vs. Sötétség. A régi időket, a sötét középkort idéző szakaszt később a futurisztikus Berlin és a Sötét Város „rém hangulatos” látványa követi. A koncepció ötletes, horror keveredik fantasy elemekkel, és sikerült némi homlokegyenest eltérő techno-kultúrát is belevinni. Az Archangel alatt szenteskedő motor határozottan kellemes látványt mozgat: kifacsart, felakasztott emberek, némi szaft, mindez borongós, biblikus felhangokkal átitatott környezetbe csomagolva. Michael ábrázolása a Shadowmant idézi, teste folyamatos átalakuláson megy keresztül, míg eljut az arkangyali stáció és a világmegmentés végére. Minden korban új fegyverekkel, új NPC-kel ismerkedik, lassan tápossodva az alakváltást, valamint a legfontosabb fegyvert működtető nafta mennyisége is növekszik. Különböző pengék, csatabárd, számszeríj, spéci muníció tarol az első etapban, gólemforma buzogányosok, megzápult parasztok jönnek, hogy az Úr kegyelmében részesítsük elsötétült lelküket. A vívás és a dorgálás kevésbé finoman jelentkezik, nem az egész billentyűzetet kell tekerni egy fejnyiszáló kombóért, csak futkározol bőszen, és kalapálsz. Nagyon helytelenül, ugyanis a fineszes, lopakodós mozgást díjazza jobban a játék, s így talán lesz esélyed túlélni egy pályát négy-öt visszatöltés nélkül (elsősegélycsomag, mint a fehér holló...).

Nyugodjék békében. Bizton kijelenthetem, mindenképp érdemes egy esélyt adni a JoWooD sztárjátékosának a világ megmentésére, külön felhívnám a figyelmet a vallási motívumokkal tarkított zenéré, és az általam eddig látott legszebb menüdesignra, ami a játék büszkesége.

Tika

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép [javítás] demo

Intro

Idén kilencedik alkalommal rendezték meg az Electronic Entertainment Expót, ami minden valamirevaló játékos számára az év legnagyobb eseménye. A show, ahol mindenki ott van, aki számít a játékiparban, ahol a fejlesztők megmutatják egymásnak és a médiának az elövetkező egy-másfél év játéktermését. Három nap, ami garantáltan megrengeti a játékvilágot, amin mi is ott voltunk, és amiről Magyarországon (sőt, jó eséllyel egész Európában) a PC Guruban olvashattok először részletes beszámolót! A kiállításnak idén is a szórakoztatóipar fellegvára, Los Angeles adott otthont, egész pontosan az L.A. Convention Center (a híres konferenciaközpont, amit többek között az Ál/Arcban és a Csúcsformában-ban akartak a terroristák felrobbantani, játékban pedig legutóbb a SWAT3-ban járhattunk a folyosóin) három hatalmas terme, mintegy 11 focipályának megfelelő területen.

A trendeket tekintve a kiállítás legfőbb tanulsága a multiplatform felé való elmozdulás volt. A játékok nagy része minden platformra kijön, maximum valamelyikre (aminek a „gazdája” többet fizetett...) pár hónappal a többi előtt. Itt jön elő a PC legnagyobb hátránya, ott ugyanis nem áll a gép mögött egy cég, aki letenné a pénzt az exkluzivitásért. Ennek ellenére - és a vitathatatlan technikai fölénynek hála – a show legnagyobb látványosságát egyértelműen a Half-Life 2 – Doom 3 páros szolgáltatta. Játékstílusokat tekinte a PC-s világ egyre inkább az akció (főleg first és third person shooter) és a stratégia (elsősorban real-time) hazájává válik, szimulátort, verseny- és sportjátékot alig láttunk, a kaland és RPG is inkább csak színesítő elemként tűnik fel akciójátékokban, mintsem önmagában. A bemutatott játékokat elnézve a varázsszó az elkövetkező években az interaktivitás lesz: a cél, hogy a játék „éljen”, dinamikus legyen, mindent meg lehessen benne tenni, vagy legalább megpróbálni, és minél nagyobb szabadságot kapjon a játékos. Az egyszeri látogató szempontjából igen szomorú tény, hogy a nagyobb játékok túlnyomó részét zárt ajtók mögött, külön termekben, a nyilvánosság, a reklám-ajándékokra vadászó léhűtők tömege, és a zajártalom kizárásával mutatták be a kiválasztott keveseknek – szerencsére ezekre a bemutatókra is sikerült bejutnunk, ha nem hivatalosan, hát a Splinter Cellen edzett beszivárgó technikánkat alkalmazva.

Csak hogy kerek legyen a kép, ejtsünk néhány szót a konzolokról is: a három nagy közül az Xbox volt a nyerő a kiállított játékok minőségét illetően (főleg multiplatform fejlesztéseknél látszott, mennyivel szebb a boxos verzió a másik kettőnél). A PS2 továbbra is az exkluzív címeivel (Metal Gear Solid, Gran Turismo, Final Fantasy) arat, de ezeken felül nem volt volt annyira elsöprő a kínálatuk, mint szokott, a GameCube-nál pedig már Mario, Zelda és a többiek sem voltak igazán meggyőzőek. Handheldeknél továbbra is egyeduralkodó a Gameboy, a Nokia-féle N-Gage egyre inkább bukás-szagúnak tűnik, a Sony zseb-Playstationjéről pedig továbbra is csak a cég nagyravágyó terveit, és az elég utópisztikusnak tűnő specifikációkat lehet hallani.

Most pedig lássuk a medvét, azaz következzen a show ötven legérdekesebb játékának bemutatása!

Sasa, Hancu

PC Guru Best of E3

A show játéka: Half-Life 2
A legjobb grafika: Doom 3
A legjobb platformjáték:
Prince of Persia: Sands of Time
A legjobb szimulátor:
Colin McRae Rally 04 (PS2/Xbox, de talán lesz PC-n is előbb-utóbb)
A legnagyobb meglepetés: Call of Duty
A legnagyobb csalódás:
Secret Weapons over Normandy és Nokia N-Gage
A legjobb stratégiai játék:
Rome: Total War
A legjobb RPG:
Knights of the Old Republic
A legelavultabb engine-t használó játék:
Counter-Strike Condition Zero
A legnagyobb lopás:
Az UT2004 Haloból „kölcsönzött” járműparkja
A leghosszabb sor:
a Halo 2 / Half-Life 2 standok előtt
A legígéretesebb magyar fejlesztésű játék:
Codename: Panzers
A legnagyobb sikervárományos: Sims 2
A leglátványosabb stand: Microsoft
A legeredetibb játék:
Republic / Fable (Xbox)
A legjobb kiegészítő lemez:
Age of Mtythology: The Titans
A legjobb konzol-konverzió: Halo
Amiért a legjobban fáj a szívünk:
Starcraft Ghost (nem lesz PC-verzió)
A legjobb online játék: World of Warcraft
A legnagyobb élmény:
Személyesen találkoztunk Peter Molyneux-vel, Will Wrighttal és Demis Hassabisszal
A legfontosabb bejelentés:
Sid Meier új Pirates! játékot készít
A legfontosabb magyar vonatkozású bejelentés:
A Clevers készíti a Terminator 3 PC-s játékátiratát
A legjobb előzetes trailer: Metal Gear Solid 3
A legjobb hang: Doom 3
A legjobb zene: Rome: Total War
Ahová a legnehezebben lehetett bejutni:
az Atari stand
A legjobb nem-digitális játék:
Franciakártya Szaddam és az iraki vezérkar képeivel
A legjobb hamburger:
Old Fashioned Burger, Frosty, Orangethorpe Avenue 8500
A repülőgép legjobb játéka:
Yu-Gi-Oh! (ez egy japán kártyajáték gameboyon)

A tények

Látogatók száma: 62000
Részt vevő országok: 80
Kiállítók száma: 400
Bemutatott játékok száma: 1350
A kiállítás területe: 53250 m^2

Armed and Dangerous

Kiadó: Activision (LucasArts)
Fejlesztő: Planet Moon
Megjelenés: 2003. december

A Planet Moon neve ismerősen csenghet a Third Person Shooterek szerelmeseinek, ugyanis ők követték el minden idők egyik legőrültebb játékát, a Giantset. Az Interplay anyagi gondjai azonban kiadóváltásra kényszerítették őket, így legújabb munkájuk az Armed and Dangerous már a LucasArts műhelyében készül.

A játékban Romant, a nem túl okos, de mindenre elszánt mondvacsinált hőst irányíthatjuk, aki megtébolyult társaival veszi fel a kesztyűt az ellenséges erőkkel szemben, hogy megszerezzék Minola legféltettebb kincsét, az Uralkodás könyvét. A különféle karakterek természetesen más és más tulajdonságokkal bírnak. Míg Josey a robbanószerek területén érzi otthon magát, addig Q1-11 - a harci droid - fantasztikus erejét használja fel az ütközetek során. Végül, de nem utolsó sorban mindenképpen meg kell említenem az eszement team negyedik tagját Rexust, akit a sors végső elkeseredésében látnoki képességekkel ruházott fel.

Az Armed and Dangerous képi világa, humora és játékmenete egy az egyben a Giant-szet idézi, ami nem véletlen mivel a Planet Moon a Giants grafikus motorjának továbbfejlesztett verzióját használva keltette életre Minola fantasztikus világát.

Ugyancsak a Giantre emlékeztet a küldetések közti morbid humorral nyakon öntött animációk humora, valamint a játék kontrollja, amit mindennemű módosítás nélkül vettek át.

Az A&D-ben 21 akcióval teli küldetést öt, egymástól homlokegyenest eltérő környezetbe helyeztek el a készítők, és hogy a játék monotonitását megtörjék a különböző világokhoz egy-egy speciális szuperfegyvert is társítottak. Az E3-on kipróbálható verzióban egy földbe szúrható eszközt próbálhattunk ki, amit használva a képernyő a feje tetejére állt, s míg hősünk a fegyverbe kapaszkodva sértetlenül úszta meg a pár másodpercig tartó jelenséget, addig ellenfeleink több száz máteres szabadesést követően zuhantak az addig már visszafordult talajra.

Az Armed and Dangerous tehát egy humoros és akciódús játéknak ígérkezik, olyannak, ami méltó a LucasArts híréhez!

Trinity

Kiadó: Activision ■ **Fejlesztő:** Gray Matter ■ **Megjelenés:** 2004

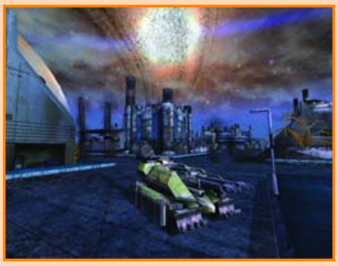
Az idei E3 PC-s szempontból az FPS-ek jegyében telt, és bár a Half Life 2 és a Doom 3 árnyékából egyik játék sem tudott kibújni, mégis akadtak olyanok, melyekre mindenképpen érdemes egy kis figyelmet szentelni. A Trinity is ezen alkotások közé tartozik, hiszen a játék készítőinek előző munkája a méltán híres Return of the Castle Wolfenstein volt.
A Gray Matter Stúdió legújabb műve 2013-ban játszódik, amikor is egy halálos vírus kihalással fenyegeti New Orleans-t.

A gyilkos kór megállítására kiképzett, bio-mechanikai tulajdonságokkal felvértezett hősünk a génmanipulációknak hála emberfeletti képességekre tesz szert. A kiállításon bemutatott verzióban a speciális tulajdonságok nagy része kipróbálható volt, amik közül a legérdekesebbnek az idő lelassító képesség tűnt. A skillt használva egy rövid időre minden lelassul körülöttünk, a golyók a Matrixhoz hasonlóan szemmel láthatóvá váltak, így könnyedén elkerülhettük őket. Ugyancsak kipróbálhattuk Thermo képességeinket is, amit aktiválva kinyithattuk a számkombinációs zárakat – ugyanis, ha időben érkeztünk az ajtókhoz, még látszottak a nyomógombokon az alkalmazottak ujjlenyomatai, amiket a kihűlés sorrendjében kellett lenyomnunk.

A Trinity a bio képességeknek hála egy érdekes, újszerű és gondolkodtató FPS benyomását keltette, melyhez sajnos csak a jövő év első negyedévében juthatnak hozzá a stílus szerelmesei.

Ground Control 2: Operation Exodus

Kiadó: Vivendi ■ **Fejlesztő:** Massive Ent. ■ **Megjelenés:** 2004 I. negyedév



A három éve megjelent Ground Control egyike volt azoknak a szerencsétlenül járt játékoknak, amikről a magazinok dicshimnuszokat zengtek, de az eladások messze elmaradtak a várakozásoktól.
A svéd fejlesztők ennek ellenére nekiveselkedtek a folytatásnak, és a látottak alapján a kritikusok lelkesedése újra borítékolható (az anyagi bukás remélhetőleg nem). Az új epizód a GC1 történései után 300 évvel játszódik, és teljesen új sztorit mesél el a Morningstar Prime bolygóról, ami véres harcok árán vívta ki a függetlenségét a földi űrbirodalomtól. A földiek sereget küldenek a renegát bolygó megleckéztetésére – na itt kezdődik a játék. Nagyjából az első rész játékélménye várható, azaz taktikai real-time harc, látványos 3D külsőségek mellett – azonban az első rész script irányította eseményei helyett most már mindent az AI irányít, jelentősen növelve az ellenfél rugalmasságát, és az újrajátszhatóságot. A helyszínek főleg az új Terminátor-filmet idéző sötét technokrata-hangulatot árasztó romvárosok lesznek, ami a fedezékek és lerombolható tereptárgyak miatt új taktikai lehetőségeket is ad az atmoszféra és a látvány mellett.

Empires: Dawn of the Modern Earth

Kiadó: Activision
Fejlesztő: Stainless Steel Studios
Megjelenés: 2003 vége

Az ultrasikeres, bár mára kissé elfelejtett Empire Earth is megkapja a maga folytatását. A Modern föld hajnala alcím ugyan nem sejteti, de a játék ezer év (!) történelmének alakulását dolgozza fel, a korai középkortól a második világháborúig – ez valami elképesztően nagy idő, elég ha csak a technikai fejlődésbe belegondolunk. Az Age of Empires-t idéző fejlődgetős-háborúzós játékmenet (elsősorban az utóbbira koncentrál a játék) rengeteg lehetőséget rejt magában, példának okáért egyaránt vannak földi, vízi, víz alatti, és légi egységeink, minden nemzetnél (van vagy egy tucat), és minden korszaknál (ebből ötöt számlál a játék) különfélék, mindenhol egy rakás speciális egység, technológia, valamint harci és gazdasági technika. Ezeket ugyanúgy ki kell fejleszteni egy rakat erőforrásért cserébe, mint egy technológiát (amit egyszer kifejlesztünk, és onnantól folyamatos a hatása, például gyorsabban épülnek az épületeink), és később egyfajta „varázslatként” használhatjuk, egy területre lőhetjük (ez is nyersanyagba kerül), és ott egy ideig működik. Ilyen például a modern kori németeknél a villámháború technikája, ami a célterületen gyorssabbá, erősebbé, és ütőképesebbé teszi a csapatainkat, vagy az újkori angoloknál a Királyi Geológiai Társaság, ami egy adott területen az összes nyersanyag-lelőhely pozícióját felfedi. Ezek a specialitások alapvetően más stratégiát követelnek meg minden játszható féltől, így a játék nagyon hosszú ideig nem válik kiismerhetővé, multiban pedig (például kettő-kettő elleni játéknál, ahol a szövetségesek kombinálhatják a népeik specialitásait) szinte a végtelenségig új és új taktikákat, felfedeznivalókat nyújt. Nem is csoda, hogy a játék, bár már alfa állapotban van (azaz minden játékmechanizmus működik), csak karácsonyra jelenik meg, és még így is félnek a fejlesztők, hogy fél év tesztelés és értékbeállítás nem lesz elég neki…

A különböző korok fejlettségi szintjén álló népeket még így sem engedik össze a játékban, azt már egészen lehetetlen lett volna úgy kiegyensúlyozni, hogy ne történjenek marhaságok a csatákban.

A grafika kissé még elég felemás képet mutatott. Az már természetes, hogy a játék 3D világában a kamerát tetszőlegesen mozgathatjuk, de közeli zoomoknál a látvány néhol egészen csúf volt – bizonyos kameraállásoknál meg simán verte az Age of Mythologyt.

A birodalomépítő stratégák mindenesetre álmaik játékaként várhatják az Empires-t.

Rome: Total War

Kiadó: Activision
Fejlesztő: Creative Assembly
Megjelenés: 2004

Az igazat megvallva elég elcsigázottan botorkáltunk be a Rome fejlesztőihez a kiállítás utolsó napján, alig valamivel záróra előtt. Ráadásul a bemutató még késett is (mint kiderült azért, mert a fejlesztők éppen akkor vettek át egy kalapnyi, „a show legjobb stratégiája” díjat), de aztán elég volt egy pillantást vetnünk a programra, és tudtuk: itt valami elképesztően nagy dolog készül. A játék úgy néz ki, hogy olyat még emberi szem nem látott! Ha a Doom3 grafikája minőségi ugrást jelent az akciójátékok terén, a Rome legalább ekkora szintlépés stratégiában. A csatatéren húszezer (!) poligon-katona küzdhet egyszerre, kolosszális látványt nyújtva. A kamerát szabadon mozgathatjuk a madártávlattól a harc sűrűjéig: mindkét véglet egészen döbbenetes képet mutat, mintha csak a Rettenthetetlen csatáit irányítanánk. Mindez Michael de Plater, a játék vezető tervezője szerint szerint még az ő otthoni PIII-600-as gépén is fut, mi több, gyorsabb, mint az előd Medieval!

A tartalom is a kivitelezéshez méltó: időszámításunk előtt 300 körül csatlakozunk be a római birodalom történetébe (éppen a pun háborúk előtt), majd a gall hódításon, Spartacus felkelésén, Nagy Sándor hadjáratain és a polgárháborún át egészen Julius Caesarig három évszázad csatáit küzdhetjük le. Több mint száz (!) egység-típus vesz részt a csatákban, köztük olyan különlegesek, mint a faltörő kosok, ostromlétrák, vagy Hannibál harci elefántjai. Ahogy a kor csatáiban, a játéban is kiemelt szerepet kapnak a különféle formációk, a falanxok, a támadó ékek, vagy a római légiósok híresen megbonthatatlan teknősbéka-alakzata. A Total War-sorozat erőssége, a morál-rendszer szintén nagyon hangsúlyos: a „Jöttünk, Láttunk, Győztünk” feliratú pólóba öltözött fejlesztők mutattak egy csatát, ahol a híresen magas morálú légionárusokat megrohamozta egy nyomasztó túlerőben lévő barbár horda. A pajzsfal kitartott, a barbárok - pedig jóval erősebbek voltak - a hirtelen nagy veszteséget látva, és a küzdelmet reménytelennek érezve megfutamodtak. Ezzel azonban még nem ért véget a csata, a barbárok új fegyvert vetettek be: hatalmas idomított harci kutyák, masztiffok hordáját. Ez viszont a légiósok számára volt ismeretlen és félelmetes, a soraik hamar szétzilálódtak, és a barbárok megújult rohama elsöpörte őket.

A Rome mindenképpen méltó folytatása a Total War-sorozatnak, és a történelmi stratégiák kedvelői számára az első számú cím a kívánságlistán. A megjelenési dátumot firtató kérdésünkre a fejlesztők rögtönzött kórusa belevágott a „Rome wasn't built in a day” című örökzöld slágerbe, jelezve, hogy az bizony még odébb van…

Jedi Knight: Jedi Academy

Kiadó: Activision ■ **Fejlesztő:** Raven Software ■ **Megjelenés:** 2003 Q4

A tavalyi év egyik legjobb és legsikeresebb FPS-e mindenképpen a Jedi Outcast volt, ami mindamellett, hogy tényleg fantasztikusra sikeredett, visszazökkentette az eltévelyedett LucasArtsot a régi hírnevéhez méltó kerékvágásba. A remek fogadtatásnak köszönhetően a Raven Software sem ült a babérjain és viharos sebességgel láttak neki a Star Wars világban játszódó FPS következő részének elkészítésébe. A Jedi Academy alapjai teljes egészében megegyeznek az Outcasttéval, azaz ugyanarra a grafikus motorra – Quake III Arena - építkezve, és néhány játékmenetbeli változtatást eszközölve próbálnak harcba szállni a rajongók kegyeiért. Sajnos ezek a módosítások első látásra kevésnek tűntek, és a mára már kopottas Q3 motor egy szépnek semmiképpen sem nevezhető játék képét festette.

A Jedi Academy legnagyobb újdonságiként az induláskor választható tulajdonságaikban különböző fajokat, néhány új jedi képességet (pl.: az infralátás segítségével a falakon és tereptárgyakon keresztül is észrevesszük ellenfeleinket) valamint a fénykard párbajokban bevezetett kombókat üdvözölhetjük. Míg előbbivel a játék újrajátszhatósági indexét, addig utóbbival az Outcastban is kitűnő párbajok élvezeti értékét növelték meg.
A Jedi Academy véleményünk szerint jóval a várakozásaink alatt teljesített, ám ennek ellenére bátran ajánljuk mind a műfaj, mind pedig a Star Wars univerzum szerelmeseinek.

Star Wars Galaxies: An Empire Divided

Kiadó: LucasArts ■ **Fejlesztő:** Sony Online ■ **Megjelenés:** 2003 június 14

Lassan bár, de a végéhez közeledik az egyik legnagyobb sikervárományos online RPG fejlesztése. Amerikában egyes magazinok már tesztelték is a publikus bétaverziót, és 95% körüli értékeket adtak rá – hát ehhez képest nem voltunk hanyattesve attól, amit a LucasArtsnál láthattunk (zárt ajtók mögött természetesen, Lucas hagyományosan nem tesz ki semmit a nagyközönség elé az E3-on). Az első Csillagok háborúja-filmből ismerős Mos Eisley-i bárban üldögélt egy csomó karakter, lehetett beszélgetni, enni-inni meg táncolni, és ennyi. Még csak különösebben szép sem volt, harcból, jedi trükkökből, űr-jelenetekből, szörnyekből pedig semmit nem mutattak. Ettől függetlenül nagyon várja mindenki a játékot, hiszen a készítő Sony Online (lásd még EverQuest) a stílus koronázatlan királya, a Star Wars világ pedig az új trilógia minden „gagyizmusa" ellenére a legnépszerűbb fantázia-univerzum – ebből rossz nem sülhet ki!

Knights of the Old Republic

Kiadó: LucasArts
Fejlesztő: Bioware
Megjelenés: 2003 október 14

Már a tavalyi, sőt a tavalyelőtti E3-on is bemutatták, így régi ismerősként köszönthettük a Bioware és a LucasArts közös RPG-jét, ami az ígéretek szerint most már tényleg néhány hónapon belül megjelenik. A játékmenet leginkább a Final Fantasyre emlékeztet: azaz van egy nagyon hosszú és csavaros sztori (a fejlesztők 40-60 órára becsülik a végigjátszást, plusz még egyszer ennyire az alternatív történetet amit akkor kapunk, ha az Erő sötét oldalára keveredünk – sőt, a fő karakterünk fajától is nemétől függően is kissé módosul a történet, és az NPC-k reakciói), amihez kapcsolódik rettentő mennyiségű mellékszál, opcionális küldetés, és minijáték. Ilyen lesz az űrcsata, a gyűjtögetős kártyajáték, a párbaj-aréna, a Baljós Árnyakból ismert pod-verseny, és még vagy egy tucatnyi más egyszerű ügyességi vagy logikai játék. A harc a „bármikor pause-olható real-time" hagyományokat követi, a pause intenzív használatára szükség is lesz, ha mindegyik karakterünket igazán ki szeretnénk használni – főleg, mivel a stílustól merőben szokatlan módon akár az összes karakterünket szétszéleszthetjük a szélrózsa minden irányába, és ilyenkor kissé nehézkes a váltás közöttük. A szokásos RPG-kellékek teljes tárháza szerepel a játékban: szintlépés, képzettségek fejlesztése, sőt a szó szoros értelmében vett szerepjáték, azaz a jedi lovagunkkal illik jedi módjára viselkednünk, egy csempésszel csempész módjára, és így tovább – ellenkező esetben a program bünteti és a „rosszul kijátszott" karakter fejlődése fájdalmasan lelassul. A KotOR (viccesen hangzó rövidítése ellenére) nagyon súlyos, nagyon mély, és egészen grandiózus RPG-nek, a készítők hagyományinak (Baldur's Gate, Neverwinter Nights) méltó folytatójának ígérkezik. Sajnos még az Xbox-verzió megjelenése is messze van, és onnan a PC-s még újabb hónapokra…

HALF-LIFE 2

Kiadó: Vivendi Universal
Fejlesztő: Valve
Megjelenés: 2003. szeptember 30.

Az idei E3 legnagyobb eseménye mindenképpen a Half-Life 2 debütálása volt. Isteni volt látni, ahogy a látogatók a nyitás pillanatában eszeveszett rohanásba kezdenek és maguk mögött hagyva a Tomb Raider, a Deus Ex 2 és a Doom 3 standját meg sem állnak a Half-Life 2 bemutató terméig. Természetesen mi is a rohanók táborához tartoztunk, ám akármennyire szedtük a lábunkat, csak a közel 50 méteres sorral találtuk magunkat szemben. Magyar ember ezt nem várja ki, ezért Hancuval a pesti jegyellenőrök ellen már jól bevált technikákat alkalmazva az elsők között surrantunk be a prezentációs szobába, ahol maga Gabe Newell, a Valve tulajdonosa várt minket.

Mimika felsőfokon. A HL2 demonstrációja a játékban szereplő karakterek arcának modellezésével kezdődött. Az első képkockákon a Half-Life-ból már jól ismert aktatáskás G-Man korabeli karakterét mutatták, majd egy rövid átvezetés után megjelent az új motor által képzett arc. A teremben döbbent csend lett úrrá. Némán ültünk és elképedve néztünk a több, mint 5000 poligonból álló karaktert (napjaink first person shooterei átlagosan1500-2500 poligont használnak. Az Unreal 2 karakterei 2500-3500 poligonból lettek felépítve), amely a tökéletes mimika szimulálásához közel 50 arcizommal láttak el. Ehhez a félelmetesen kidolgozott archoz ráadásul egy beszédszimulátort is rendeltek, amely a kimondott szöveghez alakítja a szájmozgást, így a lokalizációk elkészítésénél semmiféle problémába sem fognak ütközni a forgalmazók.

Az első interaktív világ. A bemutató következő fejezete a Source-ra keresztelt grafikus motor, és az abban dohogó Havoc fizikai engine módosított verziójának demonstrálásából állt.
Tulajdonképpen ekkor kaptunk először képet a Half-Life 2 világból. A falnak támasztott fakeretet szétlőve a lécek a fizika törvényszerűségeinek megfelelően dőltek össze, a falra helyezett hordók a lövedékek hatására a valóságot tökéletesen lemodellezve hullottak a gyönyörűen megvalósított pixel shaderes vízbe, amelyen a csobbanások gyűrűket formálva fodrozták annak felületét. Mindezek után Gabe Newell bevetette a gravitációs fegyvert, amellyel a fali radiátoron keresztül, a fémhordókon át egészen a földön heverő matracokig minden egyes pályaelemet a levegőbe lehetett emelni. Gabe élt is a fegyver lehetőségeivel és egymásra helyezett két matracot úgy, hogy a felül lévő kb. fél méterrel lelógott az alsóról. Az interakciót követően a felső matrac tökéletesen simult az alsóra, a lelógó rész pedig gyűrődve omlott a földre.

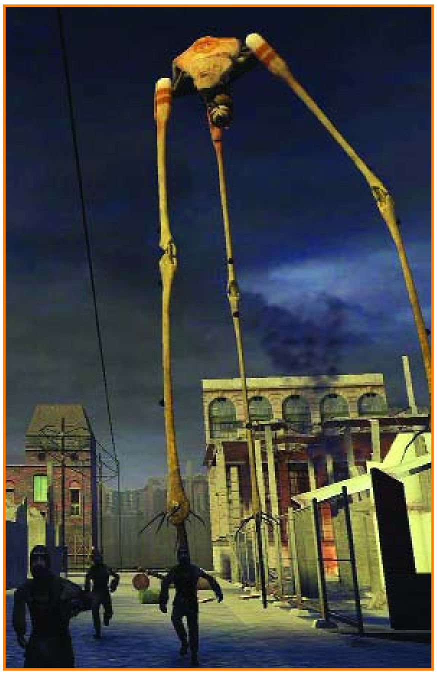
A HL2 Havoc által életre keltett élethű fizikájához társul a Source motor bámulatos effektparádéja, amely szinte minden felületet képes megjeleníteni, legyen szó, fém, üveg vagy vízfelületek leképzéséről. Az effekteket, a fizikát és az interaktivitást jól szemléltette az első bevetés előtti jelenet, amikor Eli, az első részből már jól ismert tudós lányával Alyxszel és az általunk alakított Freemannel a laboratórium szobájában beszélgettek. Főhősünk ekkor körbejárta a szobát, átnézett az asztalra helyezett lencsén, ami felnagyította az alatt lévő újságpapír feliratait. Ezt követően Freeman véletlenül lelökte az asztalra helyezett monitort, aminek eredményeként Eli alaposan ledorgált minket.

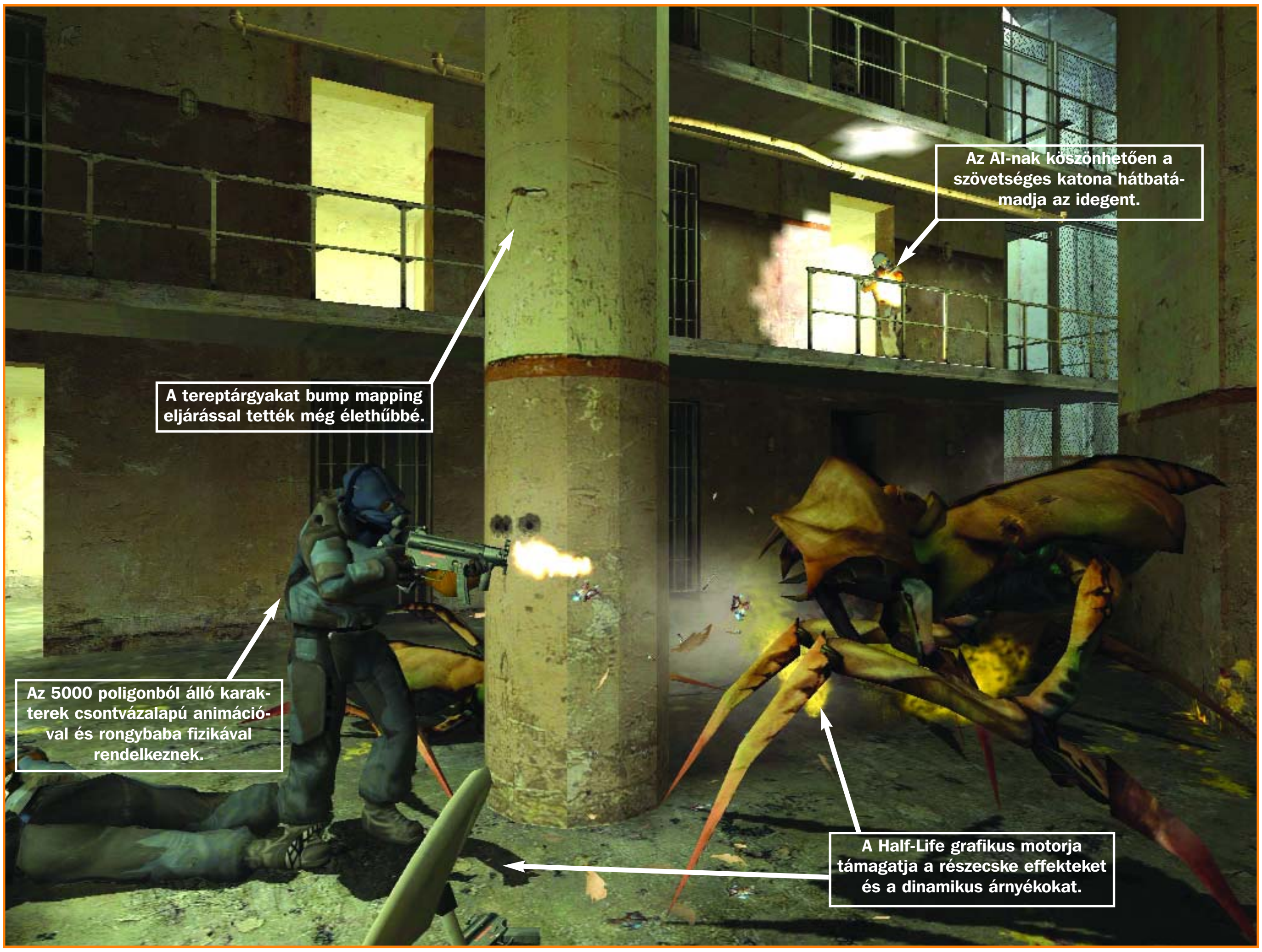
Játékélmény és mesterséges intelligencia. A prezentáció utolsó harmadában Gabe Newell elérkezett a HL2 legérdekesebb állomásához, magához a játékhoz. A HL2 játékmenete az alapokat tekintve nem változott, azaz most is történetorientált küldetéseken keresztül kell eljutnunk a végső megmérettetésig. Igen ám, de HL2-t több szálon is végigjátszhatjuk, így az első végigjátszás után megújult erővel vághatunk neki újra a történetnek. A HL2 tehát egy kitűnően megírt forgatókönyvön alapul, amihez a Val-

A TÉNYEK

- A Half-Life első részén 30 ember dolgozott, míg a másodikon már több, mint 70-en.
- A Half-Life 2 grafikus motorját Source-ra keresztelték.
- A játék fizikájáért a módosított Havoc motor a felelős.
- Az egyjátékos kampányok száma 12.
- A teljes játékidő 36 és 48 óra között lesz.
- A játék főhőse ismét Gordon Freeman.
- A helyszínt, ahol program játszódik City 17-nek nevezik.
- A Half-Life 2 természetesen tartalmaz többszereplős játékmódot.
- A játékban a Halohoz hasonlóan lesznek vezethető járművek.
- A programban szereplő játéktípusok: Jeepek, APCk és tankok.
- A Half-Life 2-ben az első részhez hasonlóan lesz játékmodok készítésére alkalmas Toolkit.
- A Half-Life 2 fegyverei: Pisztoly, gépkarabély, sörétes puska, feszítővas, gravitációs és az idegenektől elkobzott fegyver.

- A szövetséges karakterek nevei: Barney, Alyx, Ely, G-man, Vortigon stb...
- A karakterek átlagosan 5000 poligonból állnak majd.
- **A játék minimum gépigénye:** Középkategóriás PC DX6 kompatibilis Nvidia TNT grafikus kártyával.
- **Ajánlott konfiguráció:** Csúcskategóriás PC DX9 kompatibilis Nvidia GeForce Fx illetve Radeon 9800.





ve munkatársai aprólékosan kidolgozott, interaktív világot készítettek. A ránk törő katonák golyózápora kitöri az ablakokat, megrongálja a fakerítések léceit, az eldobott gránátok detonációja elmozdítja a helyükről a robbanás hatósugarába eső tárgyakat, és a felettünk repülő „helikopter” által keltett légáramlatok megtáncoltatják a villanypóznák sodronyköteleit. A HL2-nek minden eleme él, minden mindennel kölcsönhatásba hozható.

A Half-Life első része többek között mindent elsöprő mesterséges intelligenciájáról hírsült el. A második epizódtól tehát joggal vártuk el, hogy az AI terén ismét történelmet írjon. A ránk rontó katonák szervezetten törtek életünkre, okosan követtek minket, ha pedig egy asztallal torlaszoltuk el az ajtót, akkor előbb az ablakon benézve feltérképezték a szobát, majd fedezőtűz közepette berúgták az ajtót. A tűzharcokban a szokásos mordályok mellett természetesen előszeretettel használhatjuk a már sokat emlegetett gravitációs fegyverünket is, minek segítségével pl. lekaphatjuk a falról a lapradiátorunkat, amit pajzsként majd a kedvező pozícióból elhajítva fegyverként is használhatunk, mivel a tárgy eldobásával halálra zúzhatjuk ellenfelünket.

Közel negyed óra elteltével elérkeztünk a bemutató végső állomásához, ahol egy emeletes ház magasságú idegen próbálta meg jobb létre szenderíteni kicsiny csapatunkat. A hatalmas alien először fegyverével porrá zúzta az útjába akadó kőből épített boltíves kaput, majd pókszerű lábaival felnyársalta egyik társunkat, mialatt mi gravitációs fegyverünkkel leszakítottuk a szemközti hotel ajtaja fölött lévő felirat L betűjét, amivel megpróbáltuk homlokon lőni ellenfelünket. Tervünk azonban balul sült el, mivel a felbőszült bestia ekkor végleg lesújtott ránk... a képernyő elsötétült. A teremben ülő újságírók egy ideig hallgattak, majd üdvrivalgásban törtek ki, nem számítva arra, hogy Gabe Newell még tartogat számukra meglepetéseket, ugyanis afféle záróakkordként bemutatta a HL2 egyik kipróbálható járművének fizikáját. Az autóba pattanva hatalmas rámpákon ugratott át, majd a felette repülő „helikopter” géppuskaropogásának hallatán menekülőre fogta. A rövid autós üldözéses jelenet után kiszállt járművéből, elbújt az úton heverő autóroncsok mögé, majd elővette infravezérléssel működő rakétavetőjét, és célba vette a felette repkedő gépet. A géppuskasorozatok ezalatt szilánkjaira tépték a fedezékül szolgáló járműveket, aminek minden egyes alkatrésze Newton törvényszerűségei szerint hullottak alá, a szélvédők betörtek, a tengelyek elmozdultak, a kocsiajtók kinyíltak. Ezután Newel újra rálőtt a „helikopterre”, ami a pontos találatot követően a villanypóznákat kidöntve zuhant rá a szétlőtt roncsokra.

A show legjobbja. Mindent összegezve egyértelműen jelenthetjük ki, hogy a Half-Life második része a 2003-as E3 legjobbjának bizonyult. A fantasztikus, mindenre ható fizika, a kivételes mesterséges intelligencia, a minden elemében aprólékosan kidolgozott és felépített világ, és a minden eddigi játékot felülmúló, új utat nyitó interaktivitás olyan játék képét festette, mely az elődjéhez hasonlóan minimum két évvel előzte meg a korát.

Full Throttle: Hell on Wheels

Kiadó: LucasArts
Fejlesztő: LucasArts
Megjelenés: 2003 vége

Lassan tíz éves lesz a klasszikus kalandjáték Full Throttle, így éppen ideje volt, hogy a LucasArts elővegye a motoros macho Bent, és új történetet kerítsen a rajongóknak. A zárt ajtók mögött tartott bemutatón a program játszható, de még igencsak félkész verzióját láttuk, azt is PS2-n (a PC-s teljesen ugyanaz lesz, a felturbózott grafikát leszámítva). A játék nagyjából felerészben kaland, a másik felét a különféle mini-akciójátékok teszik ki (verekedések, motorverseny stb.). A kaland-részeket mind-össze négy ikon („beszél”, „használ”, „megvizsgál” és a Ben által előszeretettel használt „megrugdos”) használatával menedzselhetjük, emellett rengeteg beszélgetésben lesz részünk, plusz a kényesebb részeknél döntési lehetőséget garmadájából kell választanunk: nem kell hát attól félnünk, hogy túl egyszerű lesz majd a kaland (a bemutatót tartó fejlesztő a játékidőt 25-30 órára becsülte, aminek ha csak a fele igaz, már bőven jól jártunk).

A verekedős részeket különösen feldobja, hogy a fair playre fittyet hányva szabadon használhatjuk a kezünk ügyébe eső tárgyakat (székek, söröspoharak, biliárd-dákó...), valamit a mojo-méternek nevezett műszer, aminek az állását magasan tartva (ezt akár a kaland-részben mellék-küldetések megoldásával, akár a minél látványosabb verekedési stílus bevetésével megtehetjük), extra támadásokat és „kivégzéseket” vethetünk be.

A grafika a Grim Fandangóban bemutatkozott 3D vonalat viszi tovább, a motoros bandák világához illő, kicsit képregényszerű stílusban. A zenét illetően elárulták a fejlesztők, hogy azt egy közismert sztár-rockzenekartól licenszelik majd – de a kilétüket firtató kérdést a „ha elárulnám, utána azonnal meg kellene hogy öljelek” poénnal ütötték el, mindenesetre hivatalos bejelentés néhány héten belül várható.

A Full Throttle 2 a kalandjátékosok egyik legnagyobb reménysége, nagy kérdés, hogy a stílus kedvelőitől kissé idegen akció-részeket hogyan tudják úgy beilleszteni, hogy élvezetes legyen, ne csak nyűgnek érezze a játékos. Mindenesetre nem sok jóval kecsegtetett, hogy a fejlesztők a sztorira és a fejtörőkre vonatkozó kérdésekre is úgy válaszoltak, hogy két tőmondat után átkanyarodtak az akciórészek ecsetelésére...

A másik készülőben levő Lucas-kaland, a Sam&Max Freelance Police csak egy rövidke előzetes mozi formájában volt jelen, és nem is árultak el róla semmit a fejlesztők – erős a gyanúnk, hogy a jövő évi kiállításon is csak a félkész formáját tudjuk majd megnézni...

Battlefield Command

Kiadó: Codemasters ■ **Fejlesztő:** 1C/Maddox Games ■ **Megjelenés:** 2004 II. félév

Az IL-2 Sturmovik engine-jét használó második világháborús stratégiáról egészen a kiállításig nem sokat lehetett tudni, a show-n is zárt ajtók mögött mutatták csak be. Ha a játékot egyetlen szóval kellene jellemeznünk, azt mondanánk: grandiózus.

Több, mint száz (!), történelmi hűséggel elkészített küldetés, ’41 és ’45 között a háború összes jelentősebb ütközete szerepel a kínálatban, amelyeket három oldalt vezetve küzdhetünk le. Építkeznünk, sereget gyártanunk nem kell, minden kizárólag a harctéri taktikán áll. A pályák egyenként 10 km²-esek, a járműveket pedig az eredeti műszaki tervrajzok alapján modellezik újra. A kamera teljesen szabadon mozgatható, akár first person nézetig – és ami a legmegdöbbentőbb, még ilyenkor is hihetetlenül jól néz ki a játék! A program minden egyes katonának egyenként számon tartja vagy öt-hat fejleszthető tulajdonságát, a lőszerkészletét, stb. Egyszóval úgy néz ki, a Combat Mission komplexitása kap real-time keretet, és egészen fantasztikus grafikai kivitelezést.

A megjelenés csak jövőre esedékes, és bár a fejlesztők igencsak magabiztosak voltak, azt azért megsúgták, örülnek hogy nem a Panzersszel együtt jönnek ki a piacra...

Age of Mythology: The Titans

Kiadó: Microsoft ■ **Fejlesztő:** Ensemble Studios ■ **Megjelenés:** 2003 szeptember

Ezt sem volt nehéz megjósolni: jön az egymilliós eladással büszkélkedő Age of Mythology első kiegészítő lemeze. A játékot Kevin Holme, az Ensemble vezető tesztere mutatta be nekünk.

A Titans legnagyobb dobása a címszereplő titánok szerepeltetése, ők gyakorlatilag olyan csodák, akik egyben harci egységnek is számítanak, és egy ellenséges titánon kívül más nem igazán tud mit kezdeni ellenük (a statisztikáik ott kezdődnek, hogy 7000 HP...). Új népet is kapunk az atlantisziak képében, aki fura mód görög istenek: Gaia, Kronosz és Uránusz zászlói mögött sorakoznak fel, specialitásuk a teleportáló kapuk építése, és a képesség, hogy bármelyik normál egységüket hőssé alakítsák. Hihetetlenül kényelmes újítás a termelő épületeknél a „repeat” gomb megjelenése, amit ha lenyomunk, végtelenítve gyártja nekünk az adott egységet, nem kell újra és újra kézzel feltölteni a „termelési sort”. A kiállítás egyik legszebb stratégiai játéka elvileg már az ősszel megjelenik, és Kevin azt is elárulta, hogy éppen egy forradalmian újszerű multiplayer módon dolgoznak – de erről persze nem volt hajlandó többet mondani, mint ahogy arról sem, mi lesz az Ensemble-legénység következő „teljes értékű” játéka.

CALL OF DUTY

Kiadó: Activision
Fejlesztő: Infinity Ward
Megjelenés: 2004

Az idei E3 legnagyobb meglepetését a Call of Duty okozta. A semmiből felbukkanó, második világháborús eseményeket feldolgozó játékot a Medal of Honorral ismertté vált 2015-ből kivált tagokból alakult Infinity Wardnak köszönhetjük, akik első munkájukkal azonnal az élmezőnybe küzdöttek magukat.

A standhoz érve a tesztelői székbe pattantam és fel sem álltam addig, amíg a kiállított verziót végig nem játszottam. Egyszerűen félelmetes, milyen addiktív játékot sikerült összehozni a fejlesztőnek. Az első pályán 15 fős csapatommal kellett előrenyomulni és bevenni az ellenség állásait. A folyamatos bombázás és fegyverropogás mellett csak méterről-méterre lehetett haladni, és csak a tereptárgyak és a környezet adottságait kihasználva érhettünk célt. A Call of Dutyban mind a saját mind, pedig az ellenfél csapatai tökéletes mesterséges intelligenciával lettek felvértezve. A küldetések elején míg saját csapatunk összehangoltan, egymást fedezve araszolt előre, addig az ellenfél okosan felmérve a terepet elfoglalta állásait. Az első tűzharc után azonban elszabadult a pokol. Teamem tagjai pánikszerűen rohantak fedezékbe és fekve vagy guggolva fedezték a hátul maradtakat egészen addig, míg mindenki el nem foglalta a stratégiailag fontos pontokat. Az első pillanatban azt hittem, hogy a CoD fantasztikus jelenetei (a mellettem elesett katonát társai fedezékbe húzták, stb.) csak eltárolt események, amik minden egyes végigjátszáskor unos-untalan megismétlődnek, ám a második végigjátszás alkalmával minden másképp alakult. Az előző játékban elesett katona most elsőként ért a védelmet nyújtó kőfalhoz, míg felcserem szinte azonnal elhalálozott.

A mesterséges intelligencia mellet a játékban dohogó Quake III Arena motorja is jelesre vizsgázott. Az „elavult” motor ellenére káprázatos poligon gazdag világgal szembesültünk, ahol több száz katona vívott egymással ádáz harcot, s tették mindezt úgy, hogy a framerate egy pillanatra sem esett 30 alá.

Mindent összegezve a kipróbálható FPS-ek közül a Call of Duty a show legjobb játékának bizonyult (a Half Life 2 és a Doom 3 sajnos csak zárt ajtók mögött volt látható és a prezentációk alatt senkit sem engedtek a gépek közelébe), így a három európai hadjáratot felvonultató, 30 különböző fegyverrel és többszereplős játékmódokkal felvértezett program az év végi verseny biztos befutója lesz... csak győzzük kivárni.

HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP

Kiadó: Electronic Arts ■ **Fejlesztő:** EA Games ■ **Megjelenés:** 2003. december

A szokásoshoz híven idei E3-on is az Electronic Arts állította fel a show leghangosabb standját. A 4000 decibellel üvöltő trailerek és játékok mellett alig lehetett megmaradni, lelkes csapatunk azonban még a halláskárosodás kockázatát is vállalta, hogy a legújabb Harry Potter játékot kipróbálhassa.

A Quidditch World Cup nem más, mint a regényből és a filmből már oly jól ismert sportjáték, ahol a Roxfort egyetem három háza száll ringbe, illetve seprűnyélre, hogy a három gurkót, a piros kvaffot és az aranycikeszt az ellenfél „kapujába” juttassák.

A QWC-ben seprűnkön lovagolva számtalan kombó és szabályosnak semmiképpen sem nevezhető mutatvánnyal keseríthetjük meg ellenfeleink életét, ám sajnos a nemzetközi megmérettetésre nem lesz módunk, mivel a készítők nem éltek az online lehetőségekkel...sebaj...túléljük.

LORDS OF THE RING: WAR OF THE RING

Kiadó: Vivendi ■ **Fejlesztő:** Liquid Ent. ■ **Megjelenés:** 2004 I. negyedév

Bár Középfölde nem biztos, hogy a legideálisabb környezet egy real-time stratégiához, a Vivendi a biztonság kedvéért ebben a stílusban is kipróbálja magát. A megvalósításért az a Liquid felel, akiknek a remek Battle Realmset is köszönhetjük, így megnyugodhatunk: jó kezekben van a játék. Le sem tagadhatták volna a fejlesztők a nagy elődöt, a WotR képi világa kísértetiesen emlékeztetett a Battle Realmsére (bár állításuk szerint teljesen új grafikus engine dolgozik a játék alatt), különösen a nagyobb szörnyek, a nazgul, a balrog, vagy a trollok néztek ki szédítően. Maga a játék erősen hacköz-pontú RTS, erőforrás csak kettő van, a fa az embereink fenntartására, az érc pedig a felfegyverzésüke kell. A történet Középfölde történetének Harmadkorában játszódik, és feltűnnek majd benne a regényből ismert szereplők (Legolast láttuk is küzdeni, de Aragornt és Gandalfot is emlegették a fejlesztők). Mivel egy gyors ritmusú, pergős RTS nem igazán alkalmas hatalmas, epikus csaták megjelenítésére, a játék két kampánya kisebb összecsapásokra fog koncentrálni, az engine kapacitása 200 katona egyidejű megjelenítésére elég, az optimális látványt és irányíthatóságot kb. 50-50 elleni csatáknál kapjuk. A megjelenés még igen messze van, de azért jó lesz felvésni a játék nevét az emlékezetünkbe, a jövő év egyik legjobb stratégiája lehet.

Sims 2

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Maxis
Megjelenés: 2004

Az EA-nél a nyilvánosság teljes kizárásával, hét lakat mögött mutatták be minden idők legsikeresebb PC-s játékának folytatását. Az igazat megvallva kissé szkeptikusan közelítettünk a témához, de a játékot bemutató Tim LeTourneau, a játék producere percek alatt bebizonyította, hogy nem „rókabőr-akcióra”, hanem igazi, átgondolt, újításokban bővelkedő folytatásra készül a csapat.

Először is: a grafika végre 3D-re vált, és olyan mennyiségű karakteranimáció dobja fel a hangulatot, amennyit talán egyetlen más játékban sem láttunk a show-n. A 3D nemcsak látványelem, de sokat dob az építkezésen és lakberendezésen is, ha a tárgyakat nemcsak 90 fokonként forgatva rakhatjuk le. Az időjárás szintén újdonság, és szintén több, mint hangulati elem, az eső például könnyen szétzavarhat egy kerti partit, sőt, a bemutatóban Tim puszta mókából viharban küldte ki az egyik Simjét a kerti pezsgőfürdőben pancsikolni, és a szerencsétlen pályafutásának egy villámcsapás tett pontot a végére.

Játékmenetben a legnagyobb dobás az „életút-játék”: eddig igazából céltalan, és tét nélküli volt a Simek léte, mintha újra és újra ugyanazt a napot élték volna meg, mint Bill Murray az Idétlen időkig-ben. Most azonban a csecsemőkortól az aggastyánig végigkövethetjük az életüket. A gyerekek felnőnek, a tulajdonságaik attól függően fejlődnek, hogyan neveljük őket, majd jönnek a lázadó kamaszévek, a felnőttkor, és amikor egy Sim végül megöregszik és meghal, részletes életrajzot és összefoglaló értékelést kapunk róla, majd folytathatjuk a játékot a gyerekeivel vagy akár az unokáival. És ha már családfa: a karakteralkotásnál hihetetlen részletekbe menően megalkotott Simek (Tim a csúszkák tucatjainak állítgatásával először megalkotta a saját képmását, majd pár perc alatt átalakította a star trekes Mr. Spockká...) a későbbiekben a genetika törvényeinek megfelelően örökítik tovább tulajdonságaikat és külső megjelenésük jellegzetességeit. Lesz majd balhé rendesen, ha az újszülött a szomszédra, netán a postásra hasonlít... Az egész játék sokkal interaktívabb, sokkal jobban „él”, mint az elõd: elküldtük a szülőket dolgozni és vártuk mi történik. Nos, a tizenéves gyerkőcök semmi perc alatt hatalmas házibulit rögtönöztek, áthívták a haverokat, volt zene, tánc, bunyó, függöny-felgyújtás, sarokba hányás, hálószobába félrevonulás... aztán hazaértek a szülők, anyu kiverte a dilit, apu mindenkit hazazavart, a kamaszlány hisztizett, mi pedig éreztük, hogy ez a játék tízszer olyan addiktív lesz, mint az elődje.

További változások várhatók a Simek kielégítendő igényei terén, a „szociális élet” motiváció kettéválik a baráti körrel és a családdal való kapcsolattartásra, és bejön pár új igény is, ilyen például a „*mind*”, vagyis a Sim elméjének pallérozása (persze van, akinek erre vajmi kevés igénye van...). Ja, és a válasz a legtöbbször felmerült kérdésre: igen, végre lesznek hétvégék is!

Will Wright interjú

Éppen távoztunk a kis Sims-szobából, amikor egészen valószínűtlen dolog történt: a lépcsőn nem más, mint Will Wright, a Sim-sorozat atyja, az egész játékszakma egyik legnagyobb istensége baktatott velünk szemben. Természetesen azonnal lecsaptunk rá egy mini-interjú erejéig...

PC GURU: Mennyire lepett meg a Sims elsöprő sikere és a Sims Online kissé hűvös fogadtatása?
Will Wright: A közönséget jobban meglepte mint engem... A Sims-nél a Sim City-sorozat eredményei jelentették a mércét, amit – hála a játék abszolút újszerűségének – sokszorosan sikerült túlszárnyalni. Az online verziónál megfordult a helyzet, ott a Sims volt a mérce, amit persze lehetetlen volt elérni. Többen bukásként emlegetik a Sims Online-t; a valóság az, hogy több, mint százezer előfizető játékosunk van, amivel azért elég kevés online játék büszkélkedhet.

PC GURU: Mi a helyzet a Simsville-lel? Végleg eltemettétek a projectet, vagy csak „altatjátok”?
Will Wright: A Simsville éppen középen helyezkedett volna el a nagy „Sim-családfa” Sims- és Sim City-ága között. Ez elég szerencsétlen helyzet volt, lévén minden ötlet, amit a Simsville-be szántunk, igazából jobban illett volna a Sim Citybe vagy a Simsbe. Végül úgy döntöttünk, ebben a formában életképtelen a Simsville-project. Leállítottuk, de a belefektetett energia nem veszett el, a jó ötleteket felhasználuk a Sim City 4-ben és a Sims 2-ben.

PC GURU: Tervezel-e a Sim Gofhoz hasonló közös játékot más híres játékfejlesztőkkel?
Will Wright: A Sim Golfot készítését nagyon élveztem Sid Meierrel, és a fogadtatása is kedvező volt. Nagyon szívesen vágnék bele a jövőben is hasonló projectekbe, de egyelőre konkrét elképzelésem nincs arról, hogy mibe és kivel.

PC GURU: Mi a véleményed a konzolokról? Elképzelhető, hogy a későbbiekben áttérsz konzolos fejlesztésre?
Will Wright: Igen, már bele is kóstoltam ebbe a világba, a Sims konzol-verziójával, bár azoknak csak a kezdeti, tervezési fázisában voltam benne. Úgy látom, jelenleg három külön úton halad a játékvilág, amit a fejlesztőknek követni kell, és amit követünk mi is a Simsszel: a PC, konzol és online irány.

PC GURU: Mik a további tervek a Maxisnál?
Will Wright: A legnagyobb energiát most a Sims 2-be fekteti a cég, ezen dolgozom én is, és nemsokára csatlakozik hozzánk a Sims Superstar csapata. Emellett zajlik a Sims Online folyamatos fejlesztése, és dolgozunk a Sim City 4 kiegészítőjén, a Rush Houron, ami elsősorban a városi közlekedésre koncentrál. Konzol-oldalon az a terv, hogy évenként új verziót adjunk ki a Simsből. Szóval nem unatkozunk...

Four Horsemen of the Apocalypse

Kiadó: 3DO ■ **Fejlesztő:** 3DO ■ **Megjelenés:** 2003 október

A 3DO standjának főszereplője az Apokalipszis négy lovasa volt: a csapat eddigi legnagyobb szabású vállalkozása, aminek sikerétől gyakorlatilag a cég léte függ. A nagy téthez illően a fejlesztők apait-anyait beleadnak a játékba, ennek ellenére a játék igazán csak jellegzetesen sötét atmoszférájával és kendőzetlen brutalitásával tűnt ki a tömegből (igaz, csak az Xbox-verzió volt kinn, a PC-s még nem áll úgy, hogy bemutathassák). A Max Payne-szerű időlassításokkal, és a verekedős játékokból ismerős kombókkal tarkított harc kissé nehezen irányíthatónak tűnt, és a sokat emlegetett kaland-szálból sem láttunk igazán semmit, ennek ellenére élvezetes volt irtani a démonokat és megszállottakat a festmény-szerű gótikus horror-környezetben. Szakadtak a végtagok, repkedtek a levágott fejek, folyt a paradicsomlé literszám, a játék már most jó előre megkapta a létező legmagasabb korhatárt. Főszereplőnk, a bukott angyal Abaddon egyszerre mestere a közelharcnak, a lőfegyvereknek és a mágiának, így küzdelem kellően változatos, a hangulat pedig nyomasztó és misztikus. Felemás érzésekkel hagytuk a hátunk mögött a játékot: ebből még lehet az év egyik legnyagyobb durranása, de a legcsúfosabb bukása is.

FIFA Football 2004

Kiadó: Electronic Arts ■ **Fejlesztő:** EA Sports ■ **Megjelenés:** 2003. nov. 28.

Az Electronic Arts sportrészlege a tavalyi évben összeszedte magát és a szokásától eltérően nem csak látvány, hanem játékmenetbeli újdonságokkal is felvértezte a FIFA sorozat éppen aktuális darabját. Az újításoknak köszönhetően (forradalmi Freestyle Controll) mind a játékosok, mind pedig a sajtó az év legjobb fociprogramjának választotta, így várakozásokkal telve tolakodtunk a kiállított verzióhoz, ahol legnagyobb szerencsénkre a sorozat vezető designere állt rendelkezésünkre.

Első ránézésre a sokkal részletesebben kidolgozott karaktereken és a menüben felsorakoztatott új arénákon kívül semmiféle érdemleges változást sem vettünk észre, ám a játékot kipróbálva apró, de lényegi finomságokra lettünk figyelmesek. A FIFA 2004-ben az újraírt mesterséges intelligenciának köszönhetően csapatunk tagjai végre teljesen önálló életet élnek. A változtatásoknak köszönhetően okosan helyezkednek, lesre futnak, vagy éppen karfelnyújtással jelzik labdaszerzési szándékukat.

A 2004-es verzió legfontosabb újítása azonban mégsem a már amúgy is kitűnő játékmenet újabb finomságai, hanem a Total Club Managerrel való kompatibilitása jelenti, azaz a Manager programban leigazolt, vagy eladott játékosokból álló csapatokkal felülírhatjuk a FIFA Footballban lévő együtteseket, így az is előfordulhat, hogy Ronaldo a Ferencváros színeiben szanaszéjjel veri jelenlegi csapatát, a Real Madridot.

Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII

Kiadó: Electronic Arts ■ **Fejlesztő:** Digital Illusions ■ **Megjelenés:** 2003 Q4

A tavalyi év legjobb többszereplős játéka minden kétséget kizárólag a Battlefield 1942 volt. A szaklapok és szerkesztőségünk kedvence a sikereknek hála azóta egy remek kiegészítővel bővült (Battlefield 1942: The Road to Rome) amit idén év végén követ a második világháború prototípus fegyvereit felvonultató második, Secret Weapon of World War II című epizódja.

A SWoWWII-ban 16 új, irányítható járművel, többek között U.S. Sherman tankkal, 3 mm-es gépágyúkkal és rakétavetővel felszerelt Horton HO 229 "Flying Wing" repülővel, U.S. T95/T28 tankkal, a Tigris tankra erősíthető Sturmtiger ágyúval, U.S. Goblin sugárhajtású vadászgéppel és a Német Wasserfall irányítású anti-levegő rakétával is felvehetjük a harcot mind a német, mind pedig a szövetségesek oldalán. Az új fegyverek és járművek mellé 9 térképet is kapunk, amik egytől-egyik kitűnő munkának ígérkeznek.

Commandos 3

Kiadó: Eidos Interactive ■ **Fejlesztő:** Pyro Studios ■ **Megjelenés:** 2003 szept.

A szupersikeres taktikai játék harmadik részét világháborús harctéri parancsnoki sátorban mutatta be egy Sztálinnak maszkírozott fejlesztő (ő egyébként nem az egyetlen diktátor volt a show-n, vagy féltucat Szaddám-álarcos figura is ijesztgette a látogatókat). Bár a kora őszi megjelenési dátumot ismét megerősítették, játszható verzió még nem volt a programból, amin – köztünk legyen szólva – kissé meglátszott az első részek mögött álló géniusz, Gonzo Suárez hiánya. A kézzel rajzolt grafika és a különféle effektek (hóesés, az épületek összedőlése) szemkápráztatóak voltak, de a játékmenetben kevés újdonságot véltünk felfedezni.

A pályák viszont sokkal dinamikusabbak, élettelibbek voltak az edig megszokottnál, ami nem csoda, hiszen most már részt vehetünk olyan akciókban is, ahol akár több tucatnyi szövetséges és ellenséges katona ügyködik mellettünk, ilyen lesz többek között a sztálingrádi csata, a partraszállás Omaha Beach-nél, vagy Berlin ostroma. A készítők szerint az eddigi idegesítően nehéz játékmenet kissé könnyedebb, akciódúsabb lesz – csak nehogy túlzásba vigyék...!

Lords of the Realm 3

Kiadó: Vivendi Universal ■ **Fejlesztő:** Impressions Games ■ **Megjelenés:** 2004

Hét (!) év szünet után tér vissza a fantasy stratégiák kedvelői között szinte kultikus szerepre szert tett Lords of the Realm. A nagyjából a Defender of the Crown óta változatlan alapötlet (egy stratégiai térképen tologatjuk a seregeinket, és ha találkozunk az ellenféllel, a csatát egy taktikai képernyőn lejátszuk) ismét beválni látszik: bár a grafika a show-n látott hasonló történelmi stratégiákhoz (pl. Rome) képest igencsak kopottas volt, élvezetes és igen nehezen abbahagyható volt a játék. Öt nemzet nemesembereivel vághatunk bele a hódításba, ahol – ahogy a középkori hadjáratokban a valóságban is – központi szerepet játszik a sorozatban most bemutatkozó várépítés és -ostrom. Elegáns megoldás, hogy az erőforrás-gyűjtögetéssel és az alapvető építkezéssel nem kell törődnünk, csak kijelölünk egyet a hűbéreseink közül (belőlük egyébként több száz szerepel a játék tarsolyában), odaküldjük az egyik kis birtokunkra, és onnaltól ő ügyel a részletekre, a maga jellemének, és egyedi AI-jának megfelelően. Ha nem akarunk szöszölni a csatákkal, akár azt is rábízhatjuk a hadvezéreinkre. Erre sokszor szükségünk is lesz, például ha két csata egy időben zajlik. Így érdekes „erőforrásként" jelenik meg a játékban a saját figyelmünk, és stratégiai döntésként az, hogy mit felügyelünk személyesen, és mit bízunk a hűbéreseinkre. Az 1000-1400-ig terjedő évszázadokat feldolgozó játék jó eséllyel pályázik arra, hogy az elődjei rajongótáborát újra elbűvölje – de aki eddig nem komálta ezt a stílust, nem a Lords 3-tól fogja megszeretni.

Doom 3

Kiadó: Activision ■ **Fejlesztő:** id software ■ **Megjelenés:** 2003 Q4

A tavalyi show legnagyobb durranása egyértelműen a Doom 3 volt. Ott, akkor John Carmack bejelentette, hogy több E3-ra nem viszi ki az id játékát, illetve, hogy semmiképpen sem szeretné, ha a PC-n kívül más platformon is megjelenne az. Ám ígéreteivel ellentétben a Doom nem került a boltok polcaira, és mára már biztossá vált az Xbox verzió megjelenése is. Eme apró nüánszok ellenére azonban csöppet sem vagyunk elkeseredve, hiszen az E3-on bemutatott ingame videó (sajnos sem játszható, sem pedig prezentációs célokat szolgáló verziót nem hozott ki az id) minden várakozásunkat felülmúlta. Carmackék horror FPS-ének grafikus motorja az elmúlt év alatt sem talált legyőzőre. A tökéletes fény-árnyékhatások, a bump mappinges felületek, a karakter animációk és a hanghatások egytől egyig új fejezetet nyitnak a FPS történelmében. Az id ígérete szerint a Doom 3 egy olyan lesz, mintha egy horrorfilmbe csöppentünk volna, olyanba, ahol a főhőst alakító játékos félelmében percenként rohan felkapcsolni a villanyt. A bemutatott videók alapján biztosak vagyunk abban, hogy Carmack e téren állja a szavát, de a novemberi megjelenésre azért nem vennénk mérget.

Men of Valor: Vietnam

Kiadó: Vivendi Universal
Fejlesztő: 2015
Megjelenés: 2004 Q1

A Medal of Honorral elismertté vált 2015 csapata az idei E3-on mutatta be először legújabb eposzát, a Men of Valor: Vietnamot. Mivel ez idáig a fejlesztő kilétén kívül szinte semmit sem tudtunk a programról, Hancuval már a kiállítás első napján megrohamoztuk a Vivendi standján felállított hatalmas sátrat, ahol John Withmore, a játék vezető designere mutatta be a játékot.

Az első váratlan hír a MoV motorjával kapcsolatban ért minket. A 2015 ugyanis a Medal of Honorban már jól bevált Quake III Arenát lecserélte a technológiailag fejlettebb Unreal Warefare enginere.

A MoV a Medal of Honorhoz hasonlóan egy csapatorientált FPS, ám itt a készítők nem a második világháborús helyszíneket, hanem Délkelet-Ázsia dzsungeleit szemelték ki célpontul. A játék története során valós helyszínekkel (Tet offenzíva, Danang-i légitámaszpont stb...), és a korhű fegyverekkel találkozhatunk. A hadszíntéren felsorakoztatott saját és ellenséges erőket gépi mesterséges intelligencia irányítja, ami a prezentáció során egyelőre sajnos sok esetben hibázott. A nyitójelenetben helikopterrel repülünk egy Vietnami falu felett, és a levegőből gépfegyverrel próbáljuk a leszálláshoz megtisztítani a terepet, de a letárolt játékelemeknek köszönhetően esélyünk sincs arra, hogy ép bőrrel ússzuk meg az eseményeket, ugyanis pár perces légiharc után ügyességünktől függetlenül kényszerleszállást kell végrehajtanunk a nyirkos dzsungelben, ahol azonnal életünkre törnek a helyi erők.

A bemutatott alfa verzióban a földi harc sajnos elmaradt a várakozásainkról. A ránk támadó vietkongok a mesterséges intelligencia jelenlegi állapotának köszönhetően csak akkor, vagy akkor sem vettek észre minket, ha már rájuk lőttünk és ez az esetek többségében azonnali halálhoz vezetett. A bemutató végén azonban John Withmore jelezte, hogy tisztában vannak a játék hibáival és hogy minden erejükkel azon lesznek, hogy a MoV debütálásakor egy minden szempontból tökéletes játékkal ajándékozzák meg rajongóikat. Mivel a megjelenést a jövő év első negyedévéig nem számíthatunk biztosak vagyunk benne, hogy a MoV egy kiemelkedő FPS-lesz, mely méltó utódja a sokszoros díjnyertes Medal of Honornak!

Vampire the Masquerade: Bloodlines

Kiadó: Activision
Fejlesztő: Troika Games
Megjelenés: 2004

A kiállítás egyik legnagyobb meglepetése várt az Activision standjánál egy hatalmas, vérrel (oké: vérnek látszó folyadékkal...) lassan feltöltődő Vampire felirat alatt. Az már maga bombahír, hogy új játék készül a világhírű horror-szerepjáték alapján, ha ehhez még hozzávesszük, hogy a játékot az Arcanum és a Fallout készítői fejlesztik a Half-Life 2 enginejének felhasználásával, már érthető, miért is volt akkora a népsűrűség a Vampire-t futtató gépek környékén.

A játék napjaink Los Angelesében játszódik, annak is a sötét, lepusztult részein, és nagyjából fele-fele arányú keveréke az RPG, és hol first hol third person nézetű akció-részeknek. Nemlineáris, szabad játékmenet és szerteágazó karakterfejlesztési lehetőségek borzolják tovább a számítógépes szerepjátékosok idegeit, valamint a hét vámpír-klán közti intrikákat középpontba helyező sztori. A játékos karakterének kilétéről és motivációiról egyelőre nem árultak el semmit, az biztos, hogy vámpír lévén időnként „önkéntes véradók” segítségére van szükségünk a túléléshez, és tartanunk kell magunkat a vámpírok íratlan törvényéhez, az álcázáshoz (ha egy vámpír lelepleződik, vagy gyanússá válik az emberek számára, azzal az egész fajt sodorja veszélybe, ilyenkor az egyébként egymással háborúzó klánok együttes haragja sújt le rá). A harc first person módban, közelharci és lőfegyverekkel zajlik, és a Source engine-nek hála igen impresszív. A motor a megszokott döbbenetes minőséget hozza a fizika és karakteranimáció terén is – RPG-ről lévén szó, elsősorban az utóbbit (főleg a mimikát!) fogjuk sokat csodálni, az úton-útfélen előforduló párbeszédek során. Magáról a játékmenetről annyit árultak el a fejlesztők, hogy a Deus Ex szabadságát és sokféleképpen megoldható feladványait szeretnék keverni a Pirates! „nagyhatalmak háborúznak egymással, és a pillanatnyi helyzet mindig a játékos ténykedésétől függ” alapfelállásával, ami garantálja, hogy a játék tizedszer végigjátszva is új élményt, új helyzeteket nyújt.

Az előző Vampire-játék, a Redemption forradalmi multiplayer módja, a storyteller sajnos nem kap helyet a Bloodlines-ban, de az egyszemélyes mód 60 (!) órás játékideje talán kárpótol ezért. A játékon már másfél éve dolgozik a Troika 17 fejlesztője, de a megjelenés még mindig fájdalmasan messze van...

Secret Weapons over Normandy

Kiadó: LucasArts/Activision ■ **Fejlesztő:** Totally Games ■ **Megjelenés:** 2003. dec.

Larry Holland és csapata a Totally Games már több alkalommal bizonyította zsenialitását. Az X-Wing sorozat szülőatyja és a Star Trek: Bridge Commander vezető designere ismét visszatért a fellegekbe, hogy a Totally Gamessel karöltve elkészítsék legújabb „szimulátorukat”. Reményekkel telve indultunk hát a Lucas Arts saját előadótermébe, hogy megcsodálhassuk a mester legújabb munkáját, de néhány perc elteltével sajnos lefagyott az arcunkról a mosoly. Mint kiderült, ezúttal Larry csak a nevét adta, s hogy a SWON csak egy egyszerű konzoljáték, aminek maximum annyira van köze a szimulátorokhoz, mint a Tomb Raider sorozatnak az autóversenyekhez. A második világháború jeles eseményét feldolgozó játékban a feladatunk nem lesz más, mint egy célkereszt segítségével lelőni az ellenséges gépeket. Ennyi! Egy buta és egyszerű shooter, ami olyan mintha a 80-as évek hasonszőrű programjainak játékmenetét nyakon öntötték volna a kilencvenes évek grafikájával. A Secret Weapon Ower Normandy egyértelműen az idei E3 legnagyobb csalódása...kár érte!

S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

Kiadó: GSC ■ **Fejlesztő:** THQ ■ **Megjelenés:** 2003. Q4

Az Ukrán fejlesztőcsapat munkájáról sokat hallottunk az E3 előtt. Minket is lenyűgöztek a kiadott képek és az első nagyfelbontású videók. Abban tehát biztosak voltunk, hogy a STALKER gyönyörű lesz, de hogy milyen is a játék valójában arról az E3-on próbáltunk választ kapni...mindhiába.

A nagy nyilvánosság elől elzárt Kentia Hallban bemutatott demóverzió sajnos vegyes képet mutatott. A lenyűgöző és hatalmas textúrákkal borított épületek és tájelemek Half Life 2 szintű képi világot eredményeztek, a különböző fegyverek megvalósítása is példaértékűre sikeredett, de magából a küzdelemből és a játékmenetből semmit sem tudtak demonstrálni az ukrán srácok. A gyönyörű világban lehetett menni, és le lehetett lőni azt az egyetlen egy katonát, akit a fizikus motor demonstrálásának céljából egy hatalmas kőfal tetejére helyeztek a készítők. A meglőtt katona a találat hatására a fizika törvényszerűségeinek engedelmeskedve rongybabaként hullott alá, meg-megbucskázva az útjába kerülő pályaelemeken.

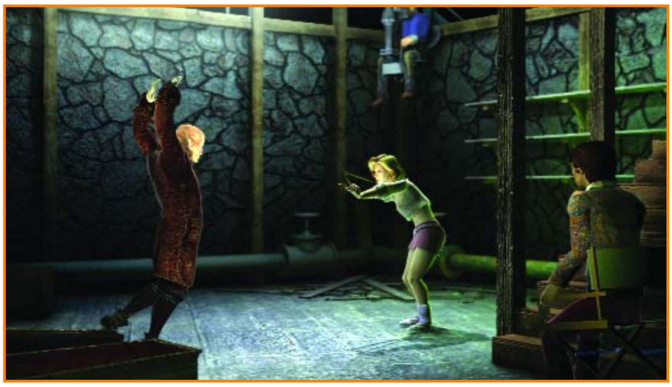
Hogy mi lesz a Csernobil környékén játszódó FPS-sel azt nem tudjuk, de ha a srácok ígéretükhöz híven forradalmi AI-val és alaposan megtervezett küldetésekkel állnak elő akkor az idei év egyik meglepetése lehet, bár a dolgok jelenlegi állása szerint azon sem lepődnék meg, ha a 2004-es E3-on ismét a kiállított játékok között üdvözölnénk

The Movies

Kiadó: Activision
Fejlesztő: Lionhead
Megjelenés: 2004

A Lionhead „Hollywood-szimulátorát" személyesen Peter Molyneux prezentálta a sajtó számára, így a lehető leghitelesebb forrásból tudtuk meg, hogy a nevének helyes kijetése nem „Molinő", ahogy itthon mindenki tudja, hanem „Malinyú". Ennyivel is okosabbak vagyunk. A játék viszont még mindig elég korai állapotban van, a mester csak a filmforgatást tudta bemutatni, a játék többi része (a stúdió építése, és fejlesztése, az új technikák kikutaása, a stáb menedzselése, a reklámozás, stb.) még nem volt ehhez megfelelő állapotban. A példa, amin keresztül Peter a játékot szemléltette a Gonosz Halottak című kultusz-horror 99. része volt. Molyneux először megbízott egy elég drága forgatókönyvírót a szkript elkészítésével, aztán felvett egy szintén nem olcsó sminkest, de mivel itt már szinte elfogyott minden pénze, a színészek és a díszlet megvételénél már csak a kínálat legaljából tudott válogatni. Peter maga pattant a rendezői székbe, amikor elkezdődött a forgatás.

Az első színhely egy elhagyatott erdei házikó volt, ahol hőseink, egy ifjú pár éppen a nászutukat töltik. Molyneux a „romantika" csúszka tologatásával instruálta a színészeket a jelenet egyre forróbbra vételére - már lassan a 18-as karika után kiáltott a készülő film, amikor megjelent a Szörny (nála persze az „agresszió" csúszka volt a maximumra tolva), és rátámadt a párocskára. Vad üldözés vette kezdetét, végül a férfi főszereplő bátran szembeszállt a gonosszal. Itt jött be a képbe a harmadik csúszka, a realitásé. Ennek lassú emelésével a küzdelem egyre véresebbé vált, majd a csúszka gyors minimumra rántásával hirtelen paródiába csapott át a film, a közönség nagy derültségére. Végül a program egy rövid, de igen hatásos, moziszerű trailert generált a filmből.
Az egészet már nézni is egyedülállóan szórakoztató volt (amihez persze kellett Molyneux személye is...), és mindenkit meggyőzött arról, hogy a végleges játék valami elképesztően jó lesz. A kérdés (ami a Molyneux-játékoknál minig költői) már csak az, hogy mikor...



Homeworld 2

Kiadó: Vivendi Universal ■ **Fejlesztő:** Relic Ent. ■ **Megjelenés:** 2003. július 22.

Az előző számunk teljes játéka, a Homeworld volt az első valós idejű stratégiai játék, mely teljesen kihasználta a 3D-s lehetőségeket, azaz mind az x, mind az y, mind pedig a z tengely mentén elmozdíthattuk űrhajóinkat.
A Vivendi Universal standján azonban hiába kerestük a legendás űrstratégiát, ugyanis a Relic ragaszkodott hozzá, hogy csak zárt ajtók mögött kizárólag a sajtó nyerjen bepillantást játékukba. Mivel nem volt megbeszélt időpontunk, Hancuval a vakszerencsében bízva osontunk be a bemutatóterembe, ahol egy kisebb, de annál kellemetlenebb párbeszédet követően végül sikerült nem kirúgatni magukat a Vivendi szobájából.

A HW 2 alapjaiban nem változott. Ugyanaz a mikromenedzsment, ugyanazok az erőforrások, de jóval szebb grafika és fantasztikus fizika jellemezte a játékot. A legelső és legfontosabb újítást az anyahajónk szabad mozgatása, a másodikat a HW2 teljesen megújult pofonegyszerű irányítása, míg a harmadikat a már említett fizikus motor megjelenése okozta. Az új enginnek hála a hajók a lövedékek hatására kibillennek irányukból, de az sem volt ritka, hogy a nagy sebességű vadászok egy rakétatalálat után megperdülve irányíthatatlanul csapódtak az anyahajó falához.
A Homeworld 2 tehát nem sokkal több, mint elődje volt, de az apró változtatásoknak köszönhetően mégis az utóbbi évek legjobb űrstratégiájának ígérkezik.

Return of the King

Kiadó: Electronic Arts ■ **Fejlesztő:** Electronic Arts ■ **Megjelenés:** 2003 aug.

Az EA stand vártoronynak kialakított szegletében mutatták be a Gyűrűk Ura-trilógia harmadik részén alapuló játékot, PS2-n. A PC-s verzió (sajnos) egy az egyben a konzolos mása lesz, azaz nem túl kifinomult üsdvágd akció, de az legalább elképesztő grafikai megjelenítéssel. A könyv harmadik részének akciódúsabb jeleneteit játszhatjuk újra, mint Pelennor csatája, Minas Tirith ostroma, Aragornék utazása a Holtak Útján, vagy Frodóék vándorlása Mordorban a Végzet Hegye felé. A művészi szabadsággal (sic!) élve a fejlesztők kissé feltupírozták azokat a részeket, ahová érzésük szerint Tolkien nem írt be elég ellenséget és hentelést, így unatkozni biztos nem fogunk, míg véglegesen visszakergetjük Mordorba Szauron hordáit.

A grafikára egy rossz szavunk nem lehet, gyönyörűen megrajzolt hátterek, és változatos ellenségek egész hordái várnak ránk, a szinkronhangok és zene pedig egy az egyben a filmből való, azaz Oscar-gyanús. Mivel a küldetések közti átvezető mozik szerepét a filmből bevágott részletek játsszák, még a hivatalos Király visszatér-trailer előtt itt lehetett először részleteket látni a trilógiát lezáró filmből. Az újdonságként beharangozott kooperatív játék az ősidők vidám Golden Axe-partijait idézte, bár ez, ahogy az egész játék is, alighanem konzolon lesz inkább élvezhető és sikeres. Részemről kicsit illúziórombolónak éreztem, ahogy a Középföldje legnagyobb varázslója, a bölcs Fehér Gandalf a varázsbotjával koszos orkok tarkóját csapkodja, de aki el tud vonatkoztatni ettől, élvezetes és látványos akciójátékot kap.

DEUS EX: INVISIBLE WAR

Kiadó: Eidos Interactive
Fejlesztő: Ion Storm
Megjelenés: 2003. szeptember

A 2000 év legjobb játéka egyértelműen a Deus Ex volt. A program, mely a Romero féle hatalmas bukta, a Daikatana után megmentette az Ion Stormot a csődeljárástól. Warren Spector munkája minden szempontból megelőzte korát, hiszen hatalmas szabadsággal ajándékozta meg a játékosokat. A Deus Ex küldetéseinek megoldásához számtalan út vezetett. A készítők állítása szerint a legnagyobb fanatikusoknak csak egyetlen egy embert kellett megöli ahhoz, hogy a játékot teljesítsék, míg a második rész emberáldozat nélkül is teljesíthető!

A tavalyi kiállításon bemutatott pre alfa verzióban még nem sok mindent tudtak bemutatni a fejlesztők, nem úgy mint idén, az állítólagos megjelenés előtt öt hónappal, amikor is a Deus Ex standja előtt Harvey Smithbe, az Invisible War Project vezetőjébe botlottunk.

PC GURU: A tavaly bemutatott verzió még nagyon kezdetleges állapotban volt és a játék kerettörténetét is sűrű homály fedte. Elárulnál valamit az Invisible War történetéről?

Harvey Smith: Az Invisible War 20 évvel az előző epizód után játszódik. A játékban Alex Dentont alakítod, akit a „a nanotechnika és génmanipuláció következő lépcsőfoknak" neveznek, ugyanis hősünket az előző rész főszereplőjéből, John Dentonból klónoztak. A Chichagót ért bombatámadást követően az UNESCO nincs többé. Az újonnan alakult céget WTO-nak hívják és a nanotechnika továbbfejlesztésén dolgozik egészen addig, amíg furcsa dolgok nem történnek.... de többet sajnos nem árulhatok el.

PC GURU: A Deus Ex második része az elsők között vásárolta meg az Unreal Warefare motort. Hogy érzed, helyesen döntöttetek?

Harvey Smith: Igen. A Warefareban hatalmas lehetőségek vannak. Szabadon játszhatunk a fényekkel, mindent bump mappinges textúrákkal boríthatunk, a KARMA fizikus motornak köszönhetően pedig egy lépéssel közelebb kerülhettünk a valósághoz. Mutatok egy példát. A járőröző katonát több módon is elintézhetjük. A legegyszerűbb, ha simán megöljük, de egy hengeres tárgy elgurításával elterelhetjük a figyelmét. (Harvey ekkor a lejtő alján álldogáló katona felé gurít egy poharat. A lassan guruló tárgy kb. 15 másodperc alatt éri el a falat majd halkan koppan. Ezt az időt kihasználva Harvey megkerülte a katonát majd a koccanásra felfigyelő őr mögé lopódzva leütötte azt.

PC GURU: Ahogy látom, az Invisible War még interaktívabbá vált. Mit gondolsz, befejezitek a munkát a szeptemberi hivatalos megjelenésig?

Harvey Smith: Igen a DX2 sokkal több lesz, mint az elődje. Sokan panaszkodtak a játék hosszúságára, így a játékidőt 40 órában szabtuk meg. De a játékmenet és a játékélmény sokkal többet fog nyújtani, mint elődje. Ja és hogy a kérdésedre válaszoljak: igen be fogjuk fejezni a játékot... mit is kérdeztél, jövő szeptemberre?

THE HOBBIT

Kiadó: Vivendi Universal ■ **Fejlesztő:** Inevitable Ent. ■ **Megjelenés:** 2003 szept.

A Vivendi erősen igyekszik kihasználni a drága pénzen vett Gyűrűk Ura-licenszet, a Hobbit már a negyedik (!) készülőfélben levő Középföldén játszódó programjuk. A játék minden platformon megjelenik, de abból, hogy a show-n a Gamecube-verzió volt kiállítva (abból is elég korai verzió, még ellenfelek sem voltak benne), már sejteni lehetett a műfajt: Zsákos Bilbó kalandjai amolyan „kis aranyos" 3D platformjáték formájában kerülnek elénk. Semmi komolyabb erőszak, csak kincsek gyűjtögetése, ugrabugrálás, logikai és ügyességi aljátékok – békés kis mese-játék lesz, amilyen a Babó is volt, mint könyv. A játék egyébként elég szabadon ugyan, de követi a regény történetét, tehát a Gandalf vezette törpe-társaságot segítjük küldetésükben, ami nem más, mint a törpék kincseit elrabló sárkány megölése. A játékban találkozhatunk majd Gollammal, megszerezhetjük és használhatjuk a Fullánkot, sőt még az Egy Gyűrűt is. A grafikáról egyelőre nem nagyon tudunk mit mondani (szép is lenne, ha a GC-verzió alapján ítélnénk meg...), mindenesetre Tolkien-rajongóknak és az ifjabb korosztálynak tökéletes lesz.

CODENAME: PANZERS

Kiadó: CDV ■ **Fejlesztő:** Stormregion ■ **Megjelenés:** 2003 karácsony

Kis hazánk egyik legnagyobb sikervárományosát, a legújabban Codename szócskával kibővített Panzers-t a kiállítás egyik kisebb termében találtuk meg – kár, mert fenn, a nagyok között is bőven megállta volna a helyét. A kis teremben viszont egyértelműen a legjobbak egyike volt, panaszkodtak is a szomszéd standon a S.T.A.L.K.E.R.-esek, hogy az arra járók többet beszélnek a Panzersről, mint róluk... A már eddig is igen barátságos látvány még tovább javult, a tankok fákon és épületeken gázoltak át, és láttunk engine-nel készült átvezető mozikat az etalon Mafiához közeli szinten... egyszóval lassan ott tartunk, hogy a Generals elbújhat a Panzers látványvilága mellett. A játékélmény bővebb megtapasztalására nemigen volt időnk, de ha már úgyis itt laknak a szomszédban a srácok, a kiállítás után meghívtak minket a Stormregion-főhadiszállásra – úgyhogy a következő számunkban bővebben is viszszatérünk a játékra!

Bejelentések

- Jane Jensen, a Gabriel Knight-játékok alkotója három év hallgatás után új kalandjátékkal áll a nagyérdemű elé. Jelenleg csupán annyit lehet tudni róla, hogy nem Gabriel Knight a főszereplője, és minden platformra elkészül.
- Sid Meier egy zártkörű partin jelentette be a show legnagyobb bombahírét: elkészíti a legendás *Pirates!* folytatását! További infók a jövő évi E3-on várhatók...
- Sid egy másik bejelentést is tett, egy új Civ 3 kiegészítővel kapcsolatban: a címe Conquest lesz, nyolc új népet mutat be, a háborúkra és hódításra összpontosít, és még az idén megjelenik.
- Az EA 2010-ig meghosszabbította a James Bond filmek licenszére vonatkozó exkluzív szerződését: ez kb. 6-7 Bond-játékot jelent az évtized hátralevő részére.
- Az Epic Games ígéretének megfelelően (miszerint eztán évenként lesz új Unreal Tournament verzió), mejelentették az UT2004-et, amiben a fő újítás a járművek használata lesz.
- A T3: Rise of the Machines PC-s változatát a magyar Clevers csapata készíti, akiket eddig a remek Screamer 4*4-ről ismerhettünk. Amint a srácok titoktartási szerződése lejár, jön a minden részletre kiterjedő interjú!
- Bejelentették a Sunflowers (Anno 1503) új, egyelőre név nélkül álló realtime stratégiáját, ami őskori környezetben játszódik, és minden idők legdrágább német fejlesztésű játéka lesz.
- A Rockstar elkészíti PC-re is a GTA melletti második legsikeresebb játékát, a Midnight Club 2 autóversenyt.
- Eminem, a botrány-rapper is meglátogatja a monitorokat, a Mix TV Presents Eminem című, frissen bejelentett játékban.
- A norvég Funcom (Anarchy Online, Longest Journey) bejelentette, hogy új online horror-játékon dolgozik, a munkacíme szerényen csak The Next Big Thing.
- A Nintendo eladta a 75 milliomodik Pokémon-játékot!
- Fény derült az új Neverwinter Night kiegészítő címére: Hordes of the Underdark.

Thief 3 (munkacím)

Kiadó: Eidos Interactive
Fejlesztő: ION Storm Austin
Megjelenés: 2003 vége

A balsorsú Looking Glass (csupa szuper játékot fejlesztettek, de ügyetlen anyagi manőverek és a kiadójuk szerencsétlenkedése folytán csődbe mentek) feltámadni látszik halottaiból. Warren Spector a teljes Thief-fejlesztőcsapatot maga köré gyűjtögette, és belevágott a rajongók által követelt harmadik részbe. Ahhoz képest, hogy a játékot most láthatta a közönség először mozgás közben, meglepően gyér volt az érdeklődés az Eidos-stand thiefes szegletében. Ezt kihasználva rögtön le is csaptunk a játékot bemutató PR-os srácra, aki negyedóra után megunta a kérdezősködésünket, és „hozok egy nálam okosabb embert!" felkínálással előkerítette Sergio Rosast, az Ion Storm vezető grafikusát, aki örömmel válaszolt a kérdéseinkre.

PC GURU: Mi lesz a játék háttértörténete?
Sergio: Az új Thief - direkt nem mondom a hármast, mert úgy néz ki, a játék hivatalos címe nem Thief 3 lesz – a második rész után pár évvel veszi fel a sztori fonalát. A hősünk újra Garrett, a mestertolvaj lesz, a konspirációt pedig megint a Keeperek szektája kavarja a háttérben – de ugye nem haragszol, ha ennél többet nem mondok?

PC GURU: Jól tudom, hogy az Unreal Warfare grafikus engine-t használjátok?
Sergio: Jól is, meg nem is. Az alap valóban az Unreal, de rengeteg változtatást eszközöltünk rajta. Beletettünk normal mappinget, a fény-árnyék kezelést pedig teljesen újraírtuk, lévén ez a Thiefben minden más játéknál fontosabb szerepet kap. Egyébként ugyanezt a módsított motort használja a Deus Ex 2 is, sőt, az ellenfelek AI-jai is nagyrészt ugyanazok a két játékban, a fizika, az animációs rendszer, a szájszinkron is. Jól tudunk együttműködni a DX2-csapattal.

PC GURU: A játékmenet ugye megmarad a régi, nem igazak a pletykák, amik szerint akciódúsabb lesz, és a lopakodás a háttérbe szorul...?
Sergio: Hát izé... az igaz, hogy több lesz az akció, a harc, akár szemtől szemben is, de nyugi, ettől nem lesz a játék semmivel sem „kommerszebb", csak változatosabb. A lopakodásban is lesz egy csomó új lehetőség, például Garrett fel tud mászni a falakra, mint Pókember, vagy a rejtőzéshez árnyékot generálni magának a tárgyak mozgatásával (minden dinamikusan árnyékot vet mindenre, emlékszel?) Ugyanúgy meglesznek a régi részek „ne ölj meg senkit" direktívái, és a nagyon kemény, nehéz játék is – a legnehezebb fokozaton. Könnyű fokozaton sokkal-sokkal könnyebb lesz, mint az eddigi Thiefek voltak – elvégre ha a kezdő játékosok tömegével viszik vissza a boltba a játékot, hogy nem tudnak túljutni az első pályán, az nem jó nekik se, nekünk se. De aki a régi Thiefek játékélményét keresi, az sem fog csalódni.

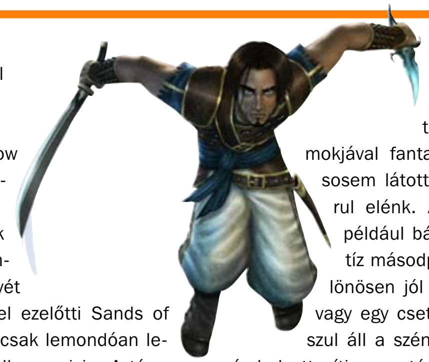
PC GURU: Új fegyverek, új lehetőségek?
Sergio: Garrett hosszú kardját lecserélük egy tolvajhoz sokkal jobban illő orgyilkos-tőrre, aztán kap egy rakat új típusú nyílvesszőt, varázsitalt, vakító bombát, és lesz egy vadi új zárnyitó készlete. A zárfeltörés teljesen új játékelem, nagyjából úgy működik, mint a Splinter Cellben, ezért gamepaddel kicsit kényelmesebb és élvezetesebb a használata... A láthatatlanság-mérő műszerünk is megváltozik, lévén most már nem elég a rejtőzéshez, ha sötétben vagyunk, az is kell, hogy a mi árnyékunk ne „lógjon ki" a környezet árnyékai közül.

PC GURU: Mi lesz a játék legfőbb erőssége?
Sergio: Nehéz lenne egyvalamit kiemelni... A legtöbbet az AI-n dolgozunk, aztán ott a grafika... a régi Thief-részek a korukhoz képest kicsit elmaradott grafikával rendelkeztek, a harmadik rész viszont túlmutat a korán: 3000 poligonos karaktermodellek normal mappinggel! Aztán a hangrendszer: mivel folyamatosan a sötétben bujkálunk, a hangoknak nagyon nagy szerepük lesz. A háttérvilág: mágia, és technika egyedi keveréke, nagyon sötét hangulattal... ez együtt olyan játékélményt nyújt, amit semmilyen más játék nem tud még csak megközelíteni sem!

PC GURU: A szokásos végső kérdés: mikor fog megjelenni?
Sergio: A télen... de hogy karácsony előtt vagy után, még nem tudom megmondani. A kiadó persze az „előtt" verziót szeretné, de nem vagyok biztos benne, hogy addig elkészülünk, egy ilyen egyedi játéknak a szokásosnál sokkal több tesztelésre van szüksége...

Prince of Persia: Sands of Time

Kiadó: Ubi Soft
Fejlesztő: Ubi Soft Montreal
Megjelenés: 2003 vége



Röviden összefoglalva: a show egyik legnagyobb és legkellemesebb meglepetése. A klasszikus előzmények után a Prince 3D olyan szinten vette el az emberek kedvét a témától, hogy a pár héttel ezelőtti Sands of Time bejelentésre mindenki csak lemondóan legyintett. Töredelmesen bevallom: mi is. Aztán a show-n megláttuk mozgás közben, és egyszerre megfordult velünk a világ. A játék ezúttal a régi részt készítő Jordan Mechner és a névjegyüket a Splinter Cellel letett Ubi Soft Montreal kezei közt kel új életre – és micsoda életre! Először is a játék fantasztikusan néz ki: a mesés Kelet gyönyörű, hangulatos, és aprólékosan kidolgozott formában tárul elénk, szinte lemászik a képernyőről: csodálatos épületek, kis parkok, oázisok, gyönyörűen berendezett belső terek, ahogy az ember az Ezeregyéjszaka meséit elképzeli. Minden fény speciális derengést, glow-effektet kapott, ettől az egész képi világ meseszerűnek, varázslatosnak tűnik. A sztori ezúttal nem a szokásos „mentsd meg az elrabolt hercegnőt”, hanem a nem kevésbé sablonos „mentsd meg a világot” vonalon halad – és a klisének itt vége is. A világvége-veszély ugyanis abból ered, hogy a hatalomvágyó szultán összetöri az Idő Homokóráját, ennek a darabjait, és a varázslatos homokot kell nekünk összegyűjtenünk, ezernyi ellenség, és csapda között természetesen. Az Idő Homokjával fantasztikus trükkök, s ezáltal sosem látott játékelemek palettája tárul elénk. A homok felhasználásával például bármikor visszapörgethetünk tíz másodpercet az időben – ami különösen jól jön, ha csapdába estünk, vagy egy csetepatéban különösen rosszul áll a szénánk (ez az idő-visszatekerés helyettesíti a mentés funkciót is!). Használhatjuk az idő felgyorsítására vagy lelassítására is, hogy a Mátrixban bemutatkozott és azóta ronggyá koptatott bullet time effekt alatt harcoljunk, de a legérdekesebb az idő előretekerése, amikor a pályán még előttünk álló részről kapunk egy víziót, így tudjuk kikémlelni az előttünk álló ellenségeket és csapdákat. Mindez, vagyis egy ügyességi-akciójátékban egy ilyen szinten rugalmas, és sokféleképpen felhasználható erőforrás, egészen új dimenziót és stratégiai mélységet ad a játéknak. És akkor még nem esett szó a szemet gyönyörködtető animációkról, a herceg akrobatikus mozdulatairól és harci stílusáról (felfut a falra, mint Trinity, helyből szaltózik, és egészen egyedi, capoeirára és a Tigris és Sárkányra emlékeztető látványos stílusban verekszik és vív), az agyafúrt csapdákról és logikai feladványokról. Mindezt a UbiSoft belső fejlesztésű JADE motorja mozgatja (azt azért megsúgták a fejlesztők, hogy sok részt a Splinter Cellből vettek kölcsön…), nagyfelbontású textúrákkal, tűz-, víz-, füst, és egyéb effektekkel is tiszteletre méltó sebességgel, ránézésre a konzolokkal megegyező stabil 60 fps-sel. A pályák hatalmasak, ennek ellenére sosem lehetett észrevenni, hogy töltött volna a játék (pedig a játkot bemutató programozó szerint is töltött, csak ezt valahogy úgy oldották meg, hogy ettől ne szaggasson be a játék). És az apróságok: a herceg ruháját és haját fújja a szél; ha egy ideig nem nyúlunk hozzá, észbekap, hogy nem igazán herceghez méltó a megjelenése, és rendbeszedi az elkoszolódott öltözékét… minden tereptárgy interaktív, a függönyöket szét lehet kaszabolni, az asztalokra felugrani, vagy odébbtolni, vagy összetörni (bár egy igazi herceg ilyet biztosan nem tesz). Új ötletek egy csontig rágott játékstílusban, gyönyörű grafika, egyszerű kezelés, jó sztori, Lara Croft meg sárgul az irigységtől, hát mi kell még?

StarCraft: Ghost – a Blizzard a konzolokról

Kiadó: Blizzard/Vivendi
Fejlesztő: Nihilistic/Blizzard
Megjelenés: 2003. november 18.

A StarCraft: Ghost kizárólagos konzol bejelentése hatalmas vihart kavart. Senki nem értette, hogy egy olyan cég mint a Blizzard, aki a StarCraftból több mint 6 milliót, a Diablo 2-ből több mint 7 milliót adott el, miért készít játékot kizárólag új generációs konzolokra. A választ kutatva kerestük fel a Jacob Stephenst, a játék vezető programozóját, hogy válaszoljon kérdéseinkre.

PC GURU: A Star Craft : Ghost kizárólag konzolokon fog megjelenni mi ennek az oka?

Jacob Stephens: A Blizzard ezzel a játékkal szeretné feltérképezni, ezt a piacot. Mivel a Blizzard fejlesztések eddig minden esetben több száz millió dollár bevételt hoztak, ezért semmiképpen sem akarnak elszakadni a PC-től. Így inkább megbíztak minket, hogy készítsük el a SCG-t.

PC GURU: Ha ez így van akkor tulajdonképpen milyen feladatokat lát el a Blizzard?

Jacob Stephens: A Blizzard mint minőségellenőr van jelen. Minden csak az ő engedélyükkel mehet le. Ők adják a karaktermodelleket, a játékhoz használható betűkészletet, átnézik a terveket és a kész pályákat egyszóval szinte minden. De ez a minőség-ellenőrzés csak minimális energiájukat veszi igénybe, így a szokott tempóban készíthetik a PC-s fejlesztéseket.

PC GURU: Egyszóval a Blizzard jelen esetben a tehetséges PC-s fejlesztőcsapatokra bízza a konzolos fejlesztéseket. Elképzelhetőnek tartod, hogy egyszer ők is készítenek konzoljátékot?

Jacob Stephens: Természetesen. A konzolokban hatalmas pénz van, sokkal több, mint a PC-s ágazatban. Ha a Ghost sikeres lesz, és a piac letisztul, szerintem ők is beállnak a sorba, de természetesen nem feledkeznek el a PC-s játékosokról sem.

PC GURU: Ha jól tudom, a Ghost nem támogatja az Xbox Live szolgáltatást. Mi ennek az oka és mi a véleményed a tavaly debütált szolgáltatásról?

Jacob Stephens: A Nihilistic csak azért nem támogatja a Liveot, mert kizárólag egyjátékos módra van kiélezve. Gondolkoztunk letölthető pályák lehetőségéről, de a játék oly mértékben történetorientált, hogy nem élhetünk ezzel a lehetőséggel. Ettől függetlenül a Live nagyon jól sikerült. Gyors, lagmentes és tökéletes hang kommunikációval van felvértezve. Nagy sikert jósolok neki.

World of Warcraft

Kiadó: Vivendi ■ **Fejlesztő:** Blizzard Ent. ■ **Megjelenés:** 2004 I. negyedév

A Blizzard-stand egyik erőssége, ahogyan tavaly is, a csapat első online játéka, a World of Warcraft volt. Első ránézésre úgy tűnt, semmi újat nem mutat az eddig is ismertekhez képest: gyönyörű, mint eddig, könnyen kezelhető és addiktív, mint eddig, és nagyon messze még a megjelenési dátuma, mint eddig. A tömegen átkommandózva, és egy megüresedett gépre rávetve magunkat hamar megtaláltuk az újdonságot: három, eddig még nem látott karakterosztály mutatkozott be a show alkalmából.

A vadász az íjak mestere, extra képessége, hogy vadállatokat képes megszelidíteni, amik követik őt, védelmezik, és engedelmeskednek a parancsainak – sőt, a kalandok során velünk együtt fejlődnek és szintet lépnek. Ahogy mi is tápossabbak leszünk, egyre több és erősebb vadállatot tudunk magunkhoz csábítani (ez persze hátulütőkkel is jár, például elég nehézkes bemenni a városba kocsmázni, ha előtte le kell parkolnunk a teljes állatkertet valahol). A boszorkánymester specialitása az alkímia (varázsitalok és mérgek keverése speci alapanyagokból), és a lények idézése, ami a vadász állataihoz hasonló, csak limitált időre szól. Végül a druida Warcraft 3-beli testvéreihez hasonlóan az alakváltás trükkjével él: macskává változva például ideális kém és felderítő, medveként erőteljes harcos, a holló forma előnyeit pedig talán nem kell ecsetelnem. Az általános vélemény az volt a show-n, hogy ha valami képes betörni az online RPG-k túltelített piacára, az biztosan a World of Warcraft lesz.

Warcraft 3: Frozen Throne

Kiadó: Vivendi ■ **Fejlesztő:** Blizzard Ent. ■ **Megjelenés:** 2003 június 24

Talán még a WoW-ot futtató gépek előttinél is nagyobb tömeg nyomorgott a Frozen Throne környékén – annak ellenére, hogy a publikus bétatesztnek hála, a kiegészítő minden egyes új játékeleme, egysége és épülete az utolsó bitig ismert a rajongók előtt. A nagy érdeklődést a szokásos Blizzard-fanatizmuson felül az okozta, hogy végre bele lehetett tekinteni a játék egyszemélyes kampányába, és ezáltal a WC3-sztori folytatásába.

A történetbe három kipróbálható küldetésnyi belepillantást kaptunk, ami az Ilidan utáni hajszát dolgozta fel, Maiev, az éj-elf hős szemszögéből. A küldetések nagyon sok RPG- és kaland-elemmel voltak fűszerezve, direkt a hősök képességeire és jellegzetességeire lettek „hangszerelve”. Kellemes volt a vízi egységek Warcraft 2 óta várt visszatérése, parázs vízi csatát vezényelhettünk le Ilidan naga-csapatai ellen.

A meglepetés az alaptörténettől teljesen független ork hadjárat, mindenenmű építkezés és erőforrásgyűjtés nélkül – a játékélmény így inkább hasonlít a Diablóra, mint a Warcraftra! A jó öreg Thrall, és egy új hős, a nomád ork Rexxar kalandjait követhetjük majd – vagyis csak annak első felvonását, a második és harmadik kampány a játék megjelenése után ingyenes letöltésként lesz elérhető.

Pirates of the Caribbean

Kiadó: Bethesda Softworks ■ **Fejlesztő:** Akella ■ **Megjelenés:** 2003 július

A Bethesda mindent megtesz a Sea Dogs 2 sikeréért, még arra is képesek voltak, hogy megvegyék a hamarosan bemutatásra kerülő Disney-kalandfilm licenszét, és átkereszteljék a játékot Pirates of the Caribbeanre - annak ellenére, hogy annak a filmhez az égvilágon semmi köze nem lesz.

A játék viszont, ahogy az elődje, brutálisan jónak ígérkezik, alapjában véve egy szabad játékmenetű RPG a karibi kalózvilágban, ezernyi kalandszállal, RTS-szerű szárazföldi és szimulátorokra emlékeztető tengeri csatákkal, kereskedelemmel, és minden jóval, amire az ősrégi Pirates! óta várnak a játékosok. Emellett még a grafika is abszolút első osztályú, a víz megvalósítása talán a legjobb volt, amit a show-n láttunk. A játék akár a kiállítás legjobbjai között is szerepelhetne, de a kelet-európai fejlesztő és kis kiadó párosa nem igazán adja a hátszelet a média-felhajtáshoz – ennek ellenére az igazi ínyencek tudják: a kertek alatt egy hatalmas játék közeleg. Csak itt lenne már…

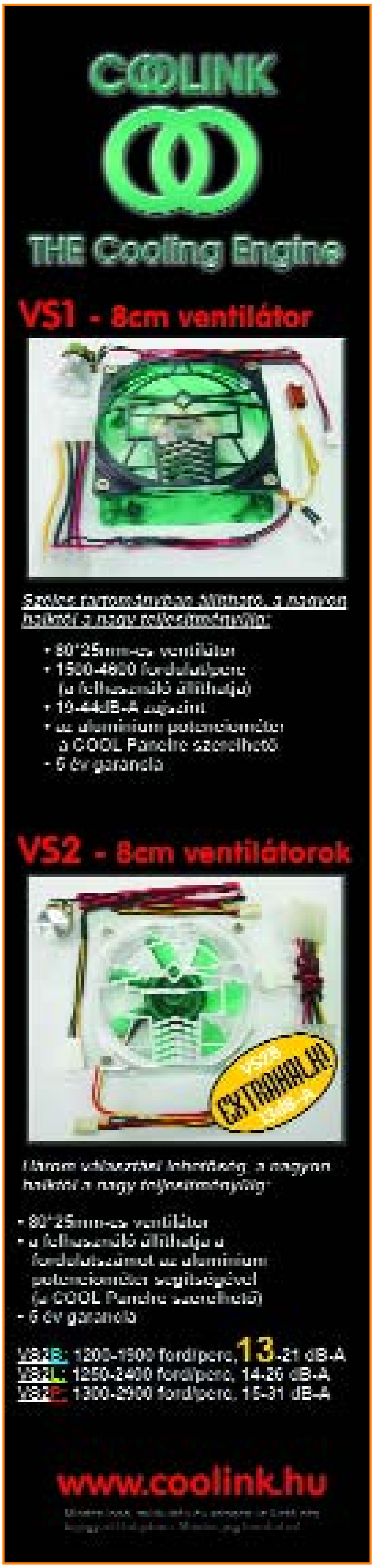
Black and White 2

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Lionhead
Megjelenés: ismeretlen

A kiállítás egyik legnagyobb várakozással övezett játékát a show nyüzsgésétől távol, egy kis emeleti szobában mutatta be a sajtó szerencsés kiválasztottjainak személyesen Jonty Barnes, a Lionheaden belül működő Black and White Studios első embere.

A grafikát egyelőre a régi B&W engine szolgáltatta – ahogy a múlt havi előzetetesünkben is írtuk, külön zajlik a játékmenet és az új grafikus motor fejlesztése. Jonty bemutatta a seregek irányítását: egy hatalmas kőhöz „linkelt” egy gyalogos-sereget, majd azokhoz az íjászokat. A követ az „isteni” kurzor-kézzel felvette és hozzávágta a várfalhoz. A fal leomlott, a kő begurult a városba, a katonáink utána, át a falon, ahol kisebb csetepaté bontakozott ki a várvédőkkel. Aztán megérkeztek a gyalogosokat követő íjászok, és eldöntötték a csatát: minden fantasztikusan egyszerű, kézreálló és átlátható volt. A csatát varázslat-bemutató követte, földrengések, lávafolyamok és tűzgolyók zúdultak az ellenség nyakába, majd színre lépett az avatárunk. Ő egyelőre nem sok mindent csinált, csak a kinézetét lehetett elképesztően széles skálán változtatni a szőre színétől és hosszától kezdve a testalkatáig és a jelleméig. Megalkottunk egy szimpatikus, kövér, csúnya, és a végletekig gonosz majmot, és kiengedtük a terepre. Amerre csak járt, a vidék mintha horrorfilm-díszletté vált volna, a fák elfeketedtek, a fű elszáradt, az ég beborult, a föld kiszáradt és meghasadozott. Jonty gyorsan arra zavart egy jó jellemű lényt, hogy az ellenkező pólust is lássuk: és valóban, az avatár lába nyomán virágok nyíltak, pillangók röpködtek, kisütött a nap, már-már gicscsesen idilli környezetet létrehozva. Végül kaptunk egy kis ízelítőt az új engine-ből, igaz, csak állóképek formájában, amiket először jól megdícsértünk, hogy milyen igényes renderek. Jonty vigyorogva világosított fel, hogy nem render, ezt az engine tudja – bár ezt nem nagyon szokták elhinni, de majd meglátjuk.

Erre persze kikívánkozott belőlünk az a bizonyos „mikor” szócskával kezdődő kérdés, de Jonty közbevágott: „Ne, ne, csak azt ne kérdezd, hogy mikor jelenik meg a játék…! Nem tudom mikor. Senki nem tudja. Majd ha kész lesz. Ha egyetlen pici hiba sem marad benne. Talán valamikor jövőre…”



Republic: The Revolution

Kiadó: Eidos Interactive
Fejlesztő: Elixir Studios
Megjelenés: ismeretlen

Egy játék, mely már több mint négy éve készül, egy játék, melyet minden E3 alatt csak zárt ajtók mögött lehetett megtekinteni, és egy játék, melynek fejlesztője Demis Hassabis, akiről elég annyit tudni, hogy a 12 éves korában már sakkvilágbajnok, 16 évesen a Theme Park vezető programozója, míg 19 évesen a Black and White egyik szülőatyja volt.

Hassabbis még a Lionhead Studios munkatársaként elhatározta, hogy ha törik, ha szakad elkészíti mindenidők első és legkomplexebb társadalom szimulátorát, a Republicot. Demis elmesélte ötletét Peter Molyneuxnak, akinek tetszett ugyan az ötlet, de a Black and White munkálatai miatt megálljt parancsolt a fejlesztésnek, így Hassabisnak nem volt más választása, mint búcsút mondani Molyneuxnak, és megalakítani saját fejlesztőstúdióját, az Elixir Studiost.

A szakítás óta eltelt több mint öt év alatt Hassabis csak ezzel a munkájával volt elfoglalva, de a nagyközönség elé még egyetlen egyszer sem bocsátotta portékáját. A zárt ajtók mögötti bemutatókra kelet-európai újságírót nemigen engedtek be,

így meg voltam győződve arról, hogy a megjelenés előtt semmiképpen sem fogom látni a Republicot. Idén azonban sikerül beszivárogni az Eidos pavilonjába, ahol személyesen találkozhattam Demis Hassabissal, és a kérdéseimet is feltehettem neki.

PC GURU: Nagyon örülök, hogy megannyi év után végre saját szememmel láthatom a Republicot. Mondanál néhány szót a játék lényegéről?
Demis Hassabis: A Republic tulajdonképpen egy társadalom szimulátor, ahol a játékos feladata a diktatórikus rezsim megdöntése. Ez így elsőre gondolom nem tűnik rendkívülinek, de hidd el nekem, hogy a Republic a legkomplexebb játék, amit valaha készítettek.

PC GURU: Beavatnál a részletekbe? Elárulnád, hogy mi az, amiben a Republic több mint a hozzá hasonló stratégiai játékok.
Demis Hassabis: Legelőször abban több, hogy nincs hozzá hasonló játék! *(nevet)* Másodszor pedig azért, mert a Republicban minden mindenre kihatással van! Ha például az elnök elleni merényletre, vagy tüntetésre készülsz, akkor azt a másnap reggeli újságok leközlik, így az emberek tudomást szereznek róla. Ha ezután bárkit megkérdezel, hogy mit szól az újságban leírtakhoz, akkor véleményt formál róla. Ha olyan valakivel találkozol, aki a te eszméiddel azonosul, akkor esetleg számíthatsz rá a továbbiakban is.

PC GURU: Kifejtenéd ezt bővebben?
Demis Hassabis: Természetesen. Nézd, itt ez az utcán kóborló NPC egyetért a tegnapi akcióddal *(ekkor Demis a monitorra mutat, ahol a megkérdezett járókelőről kiderül, hogy a belügyminisztérium dolgozója)*. Mivel a szimpatizánsok táborába tartozik, meghívhatjuk egy italra. Ha a beszélgetés alatt tovább erősödik a „hűségszintje”, rávehetjük arra, hogy hamis útlevelet készítsen nekünk, vagy bajtársainknak.

PC GURU: De mi van azokkal az emberekkel, akik nem olvasnak újságot? Ők csak úgy céltalanul mászkálnak az utcákon?
Demis Hassabis: Természetesen nem! *(Demis betölt egy játékállást, ahol éppen egy tüntetés zajlik, amit a titkosszolgálat megzavar)* Látod, az elnök elleni tüntetés után a titkosszolgálat fekete listájára kerültél, ha várunk néhány órát *(Demis bekapcsolja az időgyorsítást, minek következtében beesteledik, majd hajnalodik, és addig gyorsítja az időt, amíg meg nem jelennek az utcán a plakátragasztók, akik nekilátnak napi teendőikhez)*, akkor láthatod, hogy a plakátragasztók kiragasztják a legújabb körözési listát, amin a te fényképed szerepel. Ezeket a hirdetőoszlopokat azok is

látják, akik nem olvasnak újságot, így tulajdonképpen akaratlanul is megszerzik az információkat, még ha azok felületesebbek is, mint az újságcikk.

PC GURU: A tüntetéseken és a különféle elnök elleni akciókon kívül milyen eszközökkel lehet még növelni a népszerűségünket?
Demis Hassabis: A játék elején elég szűkösek a lehetőségeink, azonban minél nagyobb népszerűségnek örvendünk annál nagyobb befolyásra tehetünk szert. Irányíthatjuk a sajtót, szimpatizánsokat gyűjthetünk a képviselők között, minek köszönhetően a politikai eszközökkel élhetünk. A Republicban az a csodálatos, hogy szinte mindent megtehetünk! Minden csak idő, és stratégiai tervezés kérdése. Feladatunk, a rezsim megdöntése a való élethez hasonlóan nagyon nehéz lesz.

PC GURU: Az előzetes képeken egy nagyon részletes világot láthattunk, ha jól emlékszem bezoomolhattunk egészen a teraszok cserepeibe ültetett virágokig is. A végleges verzióban is lehetőségünk lesz erre?
Demis Hassabis: Természetesen. Bár a játék kameranézetét egy optimális szögben és távolságban rögzítettük, a játékosoknak lehetőségük lesz a szabad kamerahasználatra.

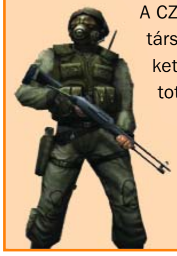
PC GURU: Végül áruld el, hogy mikor jelenik meg végre a Republic?
Demis Hassabis: Meglepetés!

PC GURU: Csak annyit árulj el, hogy még az idén?
Demis Hassabis: *(elnevette magát)* ...hát ezt nem tudhatom.

Counter-Strike: Condition Zero

Kiadó: Vivendi Universal ■ **Fejlesztő:** Ritual ■ **Megjelenés:** ismeretlen

Minden idők legsikeresebb online FPS-e egyértelműen a Half Life motorral operáló ingyenesen letölthető Counter-Strike lett, nem csoda hát, hogy a rajongók immáron tűkön ölve várják a folytatást, melyben végre egyedül, gépi ellenfelekkel, „botokkal" is felvehetjük a kesztyűt mind az orosz, mind pedig a militaristák oldalán. Azzal már a Vivendi standjának meglátogatása előtt tisztában voltunk, hogy a Half Life motorjával operáló CZ nem fogja elnyerni az E3 leglátványosabb játékának kijáró díját, de hogy egy csapatorientált taktikai FPS-ben hogy fogják megoldani az emberi viselkedést szimuláló mesterséges intelligenciát, arról fogalmunk sem volt.



A CZ kipróbálása után azonban elégedetten távoztunk. Az AI tökéletesen funkcionált, gépi társaink elölről és hátulról is tökéletesen fedezték egymást, és nem csak kézifegyvereiket, hanem a füst és villanógránátokat is előszeretettel használták. A CZ-ban megvalósított kommunikációs rendszer is tökéletesen funkcionált. A rádión kiadott parancsainkat azonnal és okosan hajtotta végre a gép, így a távoli szemlélő képtelen volt eldönteni, hogy egy vagy többszereplős játékot lát a képernyőn.

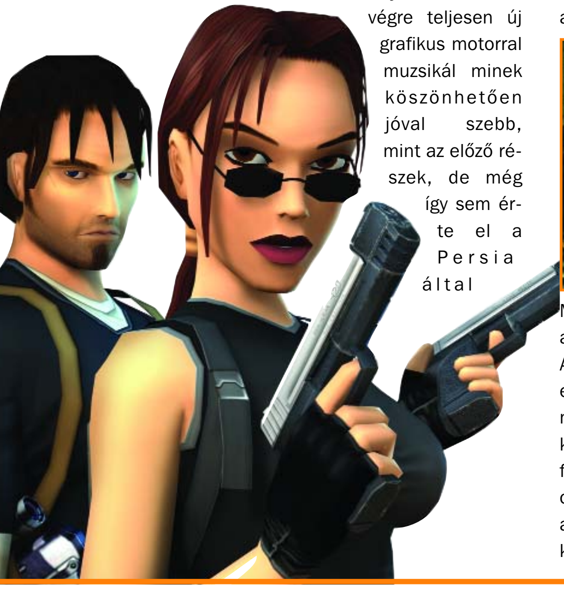
A CZ képi világa magán viseli az immáron öt éves grafikus motor jegyeit, ám ettől eltekintve igazán élvezetes és értékes programmal leszünk gazdagabbak, ha egyszer végre megjelenik.

Tomb Raider: Angel of Darkness

Kiadó: Eidos Interactive
Fejlesztő: Core Design
Megjelenés: 2003. június 17.

Minden idők leghíresebb és legnagyobb mellű számítógépes hősnőjét Lara Croftnak hívják. Az immáron öt epizódot megért akció-kaland-platformjáték sorozat ez idáig közel 40 millió példányban kelt el így nem véletlen, hogy a hatodik, Angel of Darkness című epizódot hatalmas várakozás előzte meg.

A sorsnak köszönhetően az Eidos standját csak a Ubi soft után látogattuk meg és az ott szerzett élményeink tükrében (ott vettük szemügyre a Prince of Persia legújabb darabját, melyet az *ign* jelölt a show legjobb akció-platformjátékának kijáró címre) Lara baba kalandjai csak mérsékelt sikert arattak. Az új Tomb Raider végre teljesen új grafikus motorral muzsikál minek köszönhetően jóval szebb, mint az előző részek, de még így sem érte el a Persia által nyújtott képi világ színvonalát. Az igazsághoz azért hozzátartozik, hogy a TRAoD-t PS2-n mutatták be és a készítők állítása szerint PC-n sokkal szebb lesz, így inkább nem törtünk pálcát a TR grafikus motorja felett mégis úgy érzem, hogy e tekintetben alulmarad vetélytársával szemben. A grafikus motor feljavítása mellett a készítők vették a fáradtságot, és módosításokat alkalmaztak játékmenetben is. A kipróbálható verzióban megvoltak ugyan az alapjáték legkedveltebb elemei, de gyakran kellett óvatosan, nesztelen haladnunk, némán fojtva ölnünk úgy, ahogy azt a Metal Gear Solidban és a Thiefben már megszokhattuk. Az új TR-ben tehát előtérbe került a taktika, mint játékelem, ami új mozgásokat és mozdulatsorokat követelt. Lara immáron tud lopakodni, guggolva araszolni a sötétben, hátulról elkapni majd megfojtani ellenfelét és képes a ládák mögé bújva észrevétlenül kisandítani.



Mindezek ellenére nem éreztük azt az átütő erőt, amit az első rész megjelenésekor tapasztaltunk. A mesterséges intelligencia közepesre sikerült, az ellenfelek modelljei is hagytak maguk után kívánnivalót és a készítőknek a mai napig nem sikerült kijavítaniuk a Lara betegségeket (falba lógó ellenfelek, az ajtók kinyitásakor jelentkező karakter csúszkálásokat stb.), amik azért is zavaróak, mert a véglegesen kitűzött megjelenési dátum vészesen közeleg!

OTT VOLT, DE MÉGSEM

Max Payne 2

A benchmarkjairól elhíresült Remedy Entertaintment hosszas várakozás után végre kiadta minden idők egyik legjobban várt játékát, a Max Paynet. Payne nagyszerű grafikájának, borongós történetének és forradalmi Bullet Time megvalósításának köszönhetően kultuszjátékká vált. Nem csoda hát, hogy a tavalyi E3-on a Remedy bejelentette a következő epizód megjelenését, amiből az idei E3-on csak egy gigantikus két dimenziós posztert tudtak prezentálni. A képet nézegetve Hancuval megállapítottuk, hogy ezt talán még mi is össze tudtuk volna hozni úgy cirka 1 hónap alatt.

Manhunt

Szerkesztőségünk épp aktuális kedvencének, a Grand Theft Auto: Vice Citynek fejlesztői, a Rockstar Games is a 2003-as E3-ra időzítették legújabb játékuk bejelentését. A Manhunt a Max Payne-hoz hasonlóan óriás poszteren kapott helyet, de hogy mit is takar e furcsa cím, arra sajnos nem tudunk egyértelmű választ adni, ugyanis a Rockstar készítői a kérdésünket egy hatalmas mosollyal intézték el.

Hitman 3

Idén a Los Angelesben dolgozó óriásplakát-gyártók nagyot szakíthattak, ugyanis a Hitman 3 ugyancsak e közkedvelt adathordozón volt csak hozzáférhető. A programon dolgozó magyar ismerőseinktől azonban nemsokára szupertitkos információk birtokába jutunk, amiket minden bizonnyal megosztunk veletek is.

Railroad Tycoon 3

Sid Meier klasszikusának legújabb részét a Pop Top Software-nak köszönhettük volna, akik számunkra ismeretlen okokból elfelejtették bemutatni legújabb Tycoonjukat. Ez azért is meglepő, mert az interneten és a külföldi magazinban több screenshot is napvilágot látott, így ha mást nem is, egy rolling demót igazán kiállíthattak volna.

Operation Flashpoint 2

Chris legnagyobb kedvence sajnos Prágában maradt, ugyanis a cseh illetőségű Bohemia Interactive még nem látta elérkezettnek az időt alfa állapotban lévő játékuk bemutatására. A Codemasters standjánál Marek Spanel, a játék vezető designere elmondta, hogy a Flashpoint fejlesztése ugyan jól halad, de idén biztosan nem kerül a boltok polcaira.

Dungeon Siege 2

A 2002-es év egyik legsikeresebb hack'n 'slash-e sem kerülhette el a sorsát. Chris Taylor szüleményének második részét ugyanis az idei E3-on jelentették be először a nagyközönségnek, ám a program trailerén kívül semmivel sem tudtak előrukkolni. Mi azonban örültünk, hogy megúszunk egy óriásplakátot.

HALO: COMBAT EVOLVED

Kiadó: Microsoft
Fejlesztő: Gearbox Software
Megjelenés: 2003. szeptember 14.

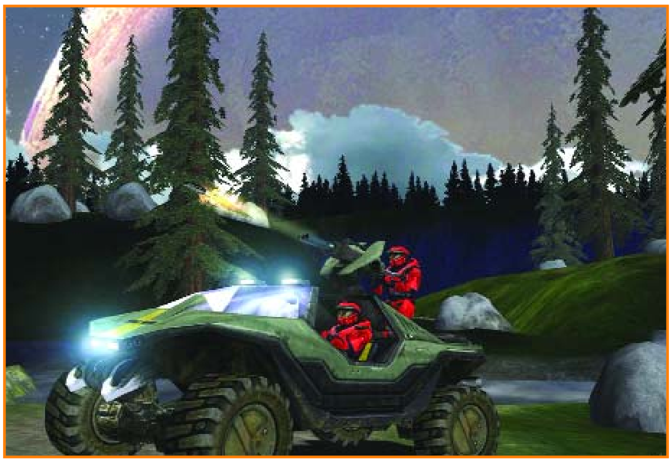
2001 novemberében a Bungie történelmet írt. Ekkor jelent meg ugyanis minden idők egyik legaddiktívabb, legokosabb AI-val felszerelt csapatorientált first person shootere, a Halo: Combat Evolved. A kizárólag Xboxon hozzáférhető játék az akkor még szerény számban értékesített boxok ellenére pillanatok alatt átlépte az 1 milliós álomhatárt, a szaksajtó ódákat zengett róla, a leírások 95-100% körül értékelték, a PC-sek pedig csak annyit mondtak, hogy: *húúú, hááát* meg, hogy *apááám*.

De mi is a Halo titka? Mint már említettem, a Halo egy csapatorientált FPS, mely fizikával, azóta is felülmúlhatatlan mesterséges intelligenciával, vezethető járművekkel, kooperatív játékmóddal és olyan újrajátszhatósági indexxel rendelkezik, amit sem addig, sem azóta nem volt képes produkálni egyetlen játék sem. Éppen ezért fogadtuk örömmel a hírt, hogy mindannyiunk kedvence, habár több mint másfél éves késéssel, de megjelenik PC-re is.

Xbox vagy PC? Az idei E3-on végre személyesen is kipróbálhattam a PC-s verziót, s mivel Xboxon már több mint ötvenszer végigjátszottam, alaposan megvizsgálhattam a két változat közti különbségeket.
Már itt az elején mindenkit megnyugtathatok, hogy a Gearbox kitűnő munkát végzett. A látottak egy az egyben megegyeztek az Xboxos verzióval. Minden fegyver, minden jármű a szokott helyén volt, a hatalmas tájakat leképző motor reccenésmentesen futott a gépeken, az ellenséges lények és társaink mesterséges intelligenciája a mai napig nem talált legyőzőre, mindemellett megmaradt az Xboxon bevezetett automatikus mentés funkciója is. A Gearbox állítása szerint a Bungie oly mértékben eltalálta a Halo játszhatóságát, hogy nem szerették volna elrontani azt a végtelen számú mentések lehetőségével. A Halo csupán egyetlen ponton maradt el konzolos vetélytársától, ez pedig a kooperatív játék lehetősége, mely Xboxon az egyik legnépszerűbb játékforma volt. Mindezért cserébe változtatható felbontásokat, élesebb, tisztább képet, és több mint 30, többszereplős játékmódot kapunk, amiben az Xbox verzióból kimaradt járművek is szerepelnek.

Még mindig a legjobb? A válaszom egyértelműen igen, hiszen a Halo minden szempontból különbözik mind a Half Life 2-től mind pedig a Doom 3-tól. A Halonak saját kategóriája van, aminek csak ő, és a jövő év elején érkező Halo 2 a tagja. Biztos vagyok benne, hogy ha átvereksz ed magad az első, aránylag gyengén sikerült epizódon, akkor a Halo rabja leszel. Őrülten küzdesz az okosan támadó idegenek hordák ellen, hatalmas mosollyal pattansz a játékban szereplő járművek bármelyikébe, és ámultan bámulod társaidat, akik minden eseményt kommentálva szervezetten törnek előre.

Mindent összegezve a Halo az volt, ami maradt, egy pergős élvezetes FPS, melynek minden gyűjteményben ott a lesz a helye!



HALO 2

Érdekes fintora a sorsnak, hogy míg a Halo első epizódját nyüstülhetik a PC-sek, addig a háttérben a Half Life 2-höz hasonló, több mint 50 méteres sorban várnak bebocsátásra a második epizód Xboxos prezentációjára. Azt gondolom mondanom se kell, hogy magunk is kivártuk sorunkat, hogy szemrevételezzük milyen változásokat eszközölt a Bungie az elmúlt másfél évben. Az első és legfontosabb a grafikát érte. Még több poligon, még több bump és még jobban élő környezet várta a látogatókat. A második változtatás a főhős mozgáskultúráját érte. Kedvenc Masterchiefünk immáron képes futni, kipillantani a sarkok mögül, felugrani és fejberúgni az ellenséges járművekben utazó idegeneket. A harmadik és egyben utolsó változtatás a járművek vezethetőségében történt. A Halo 2-ben ugyanis végre a mesterséges intelligencia is átveheti a járművek felett a kontrollt így egyjátékos módban is elfoglalhatjuk a Wrathogok géppuskafészkét. A bemutató 8 perc elteltével véget ért. A Bungie még több változást ígér, a közönség pedig hatalmas tapssal dicséri ezt a nem mindennapi előadást.

Silent Hill 3

Kiadó: Konami ■ **Fejlesztő:** Konami Tokyo ■ **Megjelenés:** 2003 október

Igazán jó hír a horror-játékok kedvelőinek: a híres-hírhedt Silent Hill-sorozat harmadik epizódjára nem kell annyit várni, mint a kettesre kellett; alig pár hónappal a PS2-verzió után jön PC-re is! A misztikus-bizarr történet ismét Silent Hill városkájában játszódik, de a főhősünk új: Heather Morris, egy fiatal lány, aki a szellemvárosban ragad, és megpróbálja a bőrét menteni, amikor a rémségek rátámadnak (ennél többet nem is árultak el a konamis srácok a sztoriból). A horror-hangulatot fokozza, hogy a játék nagy részében egyetlen fényforrásunk Heather zseblámpája lesz, és ezt még megfejeli a második részben is látott fura grafikus effekt, amitől az egész játéknak egyfajta mosott, régi film-kinlzete lesz. A kiállításon látott rövidke demóban Heather egy nagyon mocskos és lepukkant gyárépületben bolyongott, és groteszk, fej nélküli szörnyek üldözték, a játékmenet és a kezelés száz százalékosan a második részé volt („ha nem romlott el, ne javítsd meg" – idézte az egyik fejlesztő a mondást), a hangoktól pedig azzal együtt a hideg szaladgált a hátunkon, hogy a szomszéd Sony-standról mintegy 120 decibellel áradó zene „némileg" rontott az élvezhetőségen. Ha csak egy új történetet kapunk a Silent Hill 2 játékélményével (és nagyon úgy néz ki, hogy azt kapunk), már jól járunk, várjuk szeretettel!

IndyCar Series

Kiadó: Codemasters ■ **Fejlesztő:** Codemasters ■ **Megjelenés:** 2003. június 24.

Autóverseny szimulátorok tekintetében igazán szegényes volt a kínálat az idei kiállításon. Érdemleges programokkal csak és kizárólag a Codemasters standján találkoztunk, de ott mindjárt kettővel. A Colin McRae 04 PC-s sorsa egyelőre eldöntetlen, az már biztos, hogy PS2-n és Xboxon mindenképpen megjelenik. Nem úgy mint az IndyCar Series, melyet a konzolverziókkal egyidőben PC-n is kiadnak.
A konzolos változatoknak köszönhetően az IndyCarban választható opcióként szerepel az Arcade és a szimuláció mód, melyek között nagyságrendbéli különbségek adódtak. Míg az elsőben szinte minden egyes ütközést sértetlenül megúszhatunk, addig a másodikban még az olajnyomásra és az üzemanyag felhasználásra is ügyelnünk kell. A vezetési élmény tekintetében azonban már közel sem tapasztaltam ily mértékű különbségeket. Sajnos a program szimulátor módban is arcade-ra sikeredett. Már most leteszem a nagyesküt, hogy Tasi tépni fogja a haját a tesztelés közben, és súlyos átkokat szór majd a fejlesztőkre. Mindezektől eltekintve a fiatalabb korosztály tökéletesen meg lesz elégedve mi szimulátor rajongók, pedig tovább várunk türelemmel egy esetleges Grand Prix Legends folytatás megérkezéséig.

Need for Speed: Underground

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Black Box Games
Megjelenés: 2004 Q1

Az elmúlt években az EA nem igazán kényeztette el a Need For Speed rajongókat és rendre egyre gyengébb színvonalú arcade autóversenyeket dobott piacra. Az előző részek tanulságaiból okulva ezért szkeptikusan ültünk be az Underground bemutatójára, ahol pár másodperc elteltével leesett állal és csillogó szemekkel konstatáltuk, hogy az Underground a Show legjobb autós játéka, mely szerintünk a PS2-es Grand Tourismo 4-ik részét is kenterbe veri.

A mellékelt képeken jól látszik, hogy az NFS grafikája teljes egészében megújult. A licencelt autók modelljei teljesen valósághű képet mutattak, a járgányok soha nem tapasztalt sebességgel és effektek kíséretében rótták a köröket, ráadásul az előző részek leggyengébb pontja, a fizikus motor is a vártnál jobbra sikeredett. De mi is az Underground valójában?

Az új NFS nem más, mint egy gyorsulási verseny, ahol a győzelemért kapott pénzért cserébe járművünket kedvünkre tuningolhatjuk. A különböző spoilerek és motorok fejlesztgetésén kívül kedvünkre változtathatjuk autónk festését és matricázását is.

A játékban három versenytípussal találkozhatunk. A sima gyorsulási versenyben nyílegyenesen haladva, kizárólag a gépünk erejére hagyatkozva kell elsőként befutni, a körversenyben értelemszerűen kör, míg az országúti versenyben lemodellezett városokban, különböző terepakadályok kerülgetésével és az ugrató rámpák kiaknázásával kell elsőként áthaladni a célvonalon.

A Black Box programozói természetesen nem feledkeztek meg az online lehetőségekről sem, így ha már kiismertük a gépi ellenfeleinket, a világhálón is megmérettethetünk. Az NFS Undergrounddal csupán egyetlen gondunk akadt, ez pedig a játék megjelenésével volt kapcsolatos, amit a készítők jövő év első negyedévére taksálnak.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Fejlesztő: Rockstar North **Kiadó:** Take 2 **Web:** www.rockstargames.com/vicecity/pc

Grand Theft Auto 3. A játék, ami minden rekordot megdöntött, minden díjat bezsebelt, aminek kapcsán a játékpiaci szakértők csodáról, a kétségbeesett szülők erkölcsi katasztrófáról beszéltek, de amit ennek ellenére az egész világ imád. A nyolcvanas évek. Hidegháborúnak, olajválságnak vége, omladozik a berlini fal, dübörög a popzene. Ronald Reagan, Gorbi, Modern Talking, levehetős ajtós NDK turmixgép, Commodore 64. Miami. Florida központja, az Államok egyik legfelkapottabb tengerpartja. Pálmafák, napfény, egzotikus koktélok, bikinis-görkoris lányok, sokszáz lóerős sportautók, kubai bevándorlók.

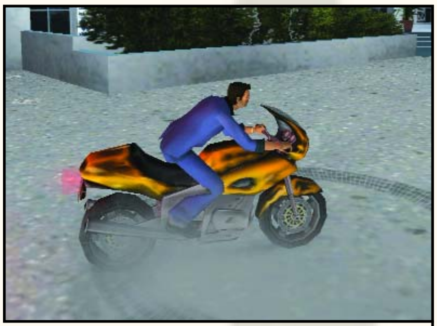
Adjuk össze ezt a hármat, és megkapjuk azt, ami a Playstation-világot tavaly október óta folyamatos lázban tartja, és amit most elérhetővé válik számunkra is – természetesen a PC képességeihez illően, jócskán feljavítva!

Azt hittük, már sosem fog véget érni a várakozás, de most végre-valahára letelt a PS2-exkluzivitás hat hónapja, és mi PC-sek is rávethetjük magunkat minden idők egyik legjobban várt játékára. Miért ez a nagy hisztéria? Semmi különös: a Vice City megtette azt, amit senki nem tudott elképzelni: felülmúlta az utolérhetetlennek tartott GTA3-at. Játékélményben, hangulatban, grafikában, mindenben. Annak ellenére, hogy még csak nem is igazi folytatás (nem is kapta meg a négyes sorszámot), bár önálló kiegészítőnél azért mindenképpen több.

Nekünk nyolcvan. 1986. Amíg mi a foci-válogatott csúfos mexikói lebőgésén keseргünk, Tommy Vercetti az óceán túlpartján éppen kiszabadul a börtönből, aminek falai közt az elmúlt 15 évet töltötte. Maffiabeli főnökei, a GTA3-ból ismerős Forelli-fivérek nem is tudják igazán, örüljenek-e ennek, vagy sem: Tommy újbóli feltűnése Liberty City alvilágában csúnyán felkavarná az állóvizet, ami nem tenne jót az üzletmenetnek. Végül a keresztapa, Sonny Forelli bölcs döntést hoz: elküldi Tommyt a napos Délre, Vice Citybe, hogy rendezzen le egy kisebb drogüzletet, egyben legyen a család floridai „előretolt helyőrsége". Két legyet egy csapásra: míg távol van, Tommy nem idegesít senkit otthon, és még hálás is lehet a nyaralásért. Igen ám, csakhogy a számításba hiba csúszik, hősünk felsül a biznisszel, örülhet, hogy ép bőrrel megússza a „véletlenül" kirobbant tűzharcot. A kokónak és a súlyos dollárkötegeknek nyoma veszett, Sonny a pénzét követeli, a helyi motoros bandák és kubai gengszterek az „új fiú" vérét akarják. Nincs más választásunk, mint egymagunk szembeszállni az egész helyi alvilággal, fáradtságos munkával felküzdeni magunkat, s végül az egész város nagyfőnökeként megfizetni mindenkinek.

Ime egy különlegesen balul sikerült, ám annál látványosabb ugratás

Ha már 80-as évek, akkor legyen Mad Max kör



Kalandjaink helyszíne tehát Miami, becenevén Vice City, ahogy a Miami Vice sorozatból ismerhetjük: virágzik a korrupció és a kábítószer-kereskedelem, a különféle bűnbandák a nyílt utcán rendezik le egymással ügyes-bajos dolgaikat. Mivel a nyolcvanas években járunk, mindehhez korhű csomagolás jár, vagyis diszkózene, poliészter öltönyök, hawaii ingek, rikító neonszínek, csillogás. A GTA3 helyszínével ellentétben Vice City teljes területe aránylag hamar megnyílik előttünk, a város pedig egyszerűen hatalmas! Az alapterület jó másfélszerese Liberty Citynek, ráadásul a szárazföld és a vízfelszín mellett most már korlátlanul miénk a légtér is, helikopteren szállhatunk a város fölé, és repkedhetünk kedvünkre. És ez még mindig nem minden, hisz a nagy előd kartondoboz-díszlet házai után most már sok épületbe be is mehetünk, sőt, küldetéseink jó része direkt belső helyszínekre vezet. Na és mit csinál az egyszeri maffiózó ezen a hatalmas „játszótéren”? Hát ez a legjobb az egészben: amit csak akar! Randalírozhatunk az utcán, autót lophatunk, boltokat rabolhatunk ki, beállhatunk taxisnak, buszvezetőnek vagy pizzafutárnak, beszállhatunk különféle alvilági üzletekbe, vagy éppen a történet fonalát előrevivő sztori-küldetéseket gyűrhetjük... a játékmenet a már megszokott szabadságot nyújtja.

Legyen ön is milliomos!

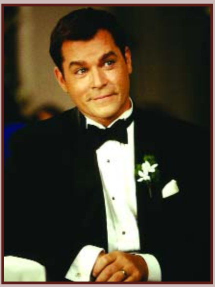
Nem igazán lehet a Vice Cityről úgy beszélni, hogy ne ejtsünk szót a játék elképesztő eladási eredményeiről. A PS2-es változat tavaly októberi megjelenése óta folyamatosan döntögeti a rekordokat: a kiskereskedők által előrendelt négymilliós mennyiség, és az első hétvégén elkelt több mint egymillió példány máig nem talált vetélytársra. Jelenleg az eladási mutató 8,5 millió fölött jár egy kicsivel, a kiadó előrejelzései szerint jó esély van rá, hogy ez a szám a PC-s verzió nélkül is eléri a tízmilliót, mielőtt a termék árát a budget kategóriába lesznek kénytelenek süllyeszteni. Bűvészkedjünk kicsit a számokkal! A játék átlagos 45 dolláros árával számolva eddig 380 milliós forgalmat generált, ami – a legkézenfekvőbb filmes párhuzamot véve – nagyjából a Jégkorszak, a Godzilla vagy a Múmia visszatér eredményével hasonlítható össze. Forintban mérve a Vice City-vásárlók eddig mintegy 88 milliárdot hagytak a boltokban – csak hogy egy újabb idétlen hasonlattal borzoljam az ideget, ez a teljes magyarországi könyvpiac mintegy kétévi forgalmának felel meg. Nem rossz eredmény ahhoz képest, hogy „csak” egy játékról beszélünk...

Halkan teszem hozzá, a konzolokon honos royalty-rendszer eredményeképpen minden egyes eladott Vice City árából kb. nyolc dollár a Sony kasszájába csöppen – hát én már nem is tudom, kire irigykedjek.

A zöldhasúak bűvöletében. A játék alapját a sztoriból következő „kötelező” küldetések adják, amelyek során Tommy lassan megszilárdítja a pozícióját a helyi alvilágban, a játék második része pedig már a hatalom átvételéről szól, ilyenkor különféle maffia-bizniszekbe szállhatunk be. Ez úgy néz ki, hogy odaballagunk a megfelelő épülethez (a paletta változatos: pornófilm-stúdiótól a nightclubon keresztül az illegális nyomdáig), megvásároljuk, az ad pár küldetést, amiket teljesítünk, és ezentúl szépen termeli számunkra a pénzt. Ebből az is adódik, hogy az anyagiak szerepe jóval nagyobb, mint a GTA3-ban volt, végre van mire spórolni, gyűjteni a zöldhasúakat – vehetünk saját garázst is mindenféle extrával, helikopter-leszállóval, Pay'n'Spray műhellyel. A küldetéseink a szokásos elemekből építkeznek, autóvezetésből és külső nézetes lövöldözős (olykor lopakodós) akciórészekből tevődnek össze, változatos, és igen élvezetes formában. És persze ott vannak a mellékküldetések, az illegális autóversenytől a távirányítós helikopter-bajnokságon át a spéci ugratásokig, a város legrejtettebb zugaiban eldugott száz titkos csomag szerzeszedése, az agyatlan öldöklésről szóló „rampage” küldetések, a boltok kirablása és a „mellékállások”, amiket taxi, mentő-, tűzoltó- vagy rendőrautó nyergében vállalhatunk el. Újdonság ezek sorában a pizzafutárkodás, amire egy moped elkötése után vállalkozhatunk, jó móka szlalomozni az autósok között, és a megrendelők arcába hajigálni a pizzát, ráadásul még pénzt is kapunk érte. A küldetések egyébként általában nem nehezebbek, de jóval hosszabbak és összetettebbek,

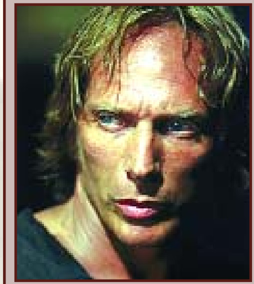
SZINKRONHANGOK

Ray Liotta



A Tommy Vercetti hangját adó színészt testi adottságai (jéghideg tekintet, rezzenéstelen, szuggesztív arckifejezés) miatt általában negatív szereplőként láthatjuk a mozivásznon. Leghíresebb filmjei a Valami vadság (ezért '87-ben Arany Glóbuszra jelölték), a Nagymenők, a Copland és a Hannibal.

William Fichtner

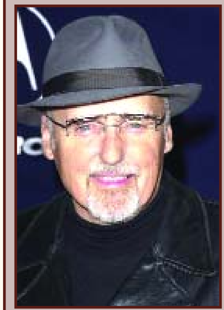


Ken Rosenberg, a balfék ügyvéd szinkronhangja tipikus „minden filmben feltűnik" arc. Láthattunk a Sólyom végveszélyben, a Pearl Harbor, az Armageddon, a Kapcsolat és a Viharzóna kisebb-nagyobb mellékszerepeiben – de az igazi kiugrás még várat magára.

Tom Sizemore

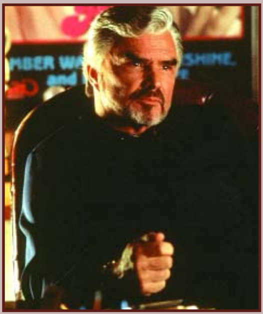
Ha Sonny Forelli hangjáról nem is ugrik be azonnal, a képre tekintve biztos: hisz ez Jack Scagnetti a Született gyilkosokból! Második reakcióként a Ryan közlegény megmentése katonájaként lehet ismerős a jó öreg Tom, úgy egyébként meg a Született július negyedikén, a Tiszta románc, a Sólyom végveszélyben és a Vörös bolygó szerepeiben láthattuk, de van egy Arany Glóbusza is otthon, a Witness Protection című tévésorozatért, 2000-ből. Legközelebb a Dreamcatcherben találkozhatunk vele.

Dennis Hopper



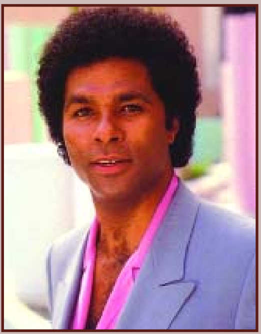
A Steve Scott hangját kölcsönző színész szelíd motorosként írta be magát a filmtörténelembe anno 24 éve. Azóta szörnyű bukásokhoz (Texasi láncfűrészes mészárlás 2) és nagy sikerekhez (Apokalipszis most, Kék bársony, Féktelenül) egyaránt adta a nevét, újabban pedig rákapott a forgatókönyvírásra és rendezésre is, bár a szakma szerint színésznek jobb volt. Előszeretettel vállal játék-szerepeket, a Black Dahliában főszerepet játszott, a Hellben pedig Mr. Beautifult szólaltatta meg.

Burt Reynolds



Hollywood egyik többször eltemetett, de mindanyniszor visszatért nagy öregje ezúttal Avery Carrington hangját adja. Legutóbbi nagy szerepe a '98-as Boogie Nightsban Oscar-jelölést és Arany Glóbuszt hozott számára, utóbbi díjra egyébként akkor már hetedszer (!) nominálták.
Ha máshonnan nem, az ősrégi Ágyúgolyófutam, vagy Smokey és a Bandita sorozatból lehet ismerős, esetleg a Sztriptízből vagy a Mr. Beanből – egyébként pályafutása alatt eddig több mint 200 (!) filmben szerepelt.

Philip Michael Thomas



A Miami Vice Tubbs nyomozójaként befutott és beskatulyázott színész most Lance Vance szinkronhangjaként tér vissza a köztudatba, jó tíz éves szünet után. A tévés szerepeken sosem lépett túl, a Miami Vice mellett (amiért egyébként '86-ban Arany Glóbusz-jelölt volt!) az Extralarge sorozatban láthattuk Bud Spencer partnereként.

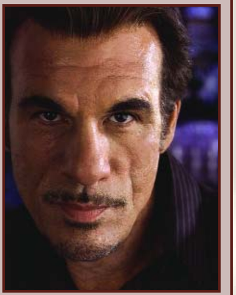
Danny Trejo

Ezzel a testalkattal hiába is próbálna Hamletet játszani, Danny Trejót Hollywood örökre beskatulyázta a kigyúrt mexikói maffiózó szerepébe. Ezt a figurát adta többek között a Desperadóban, az Alkonyattól pirkadatigban, a Fegyencjáratban, a Hat nap, hét éjszakában, legutóbb pedig az xXx-ben. A játékban Umberto Robina hangját kölcsönzi – micsoda változatosság!

Fairuza Balk

A Mercedes Cortez szinkronhangját adó fiatal színésznő csak az utóbbi években tört be Hollywoodba, az Amerikai história X-szel és a Majdnem híressel tette le a névjegyét.

Robert Davi

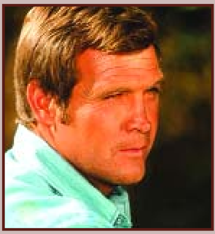


A Juan Cortez ezredes hangját adó színész újabb közkedvelt akciófilm-mellékszereplő. Az első Drágán add az életed!-filmben tűnt fel, de a Licence to Kill című James Bond-epizódban, a Predator 2-ben és a Showgirlsben is szerepelt.

Gary Busey

A Phil Cassidy hangját adó Gary Busey a '79-es Buddy Holly Story Oscar- és Arany Glóbusz-jelölése után akciófilmekben (Halálos fegyver, Predator 2) és művészfilmekben (Lost Highway, Félelem és reszketés Las Vegasban) egyaránt feltűnt, Hollywood legfoglalkoztatottabb színészei közé tartozik. Egyébként meghökkentően hasonlít Nick Nolte-ra, utálja is rendesen, ha összekeverik vele.

Lee Majors

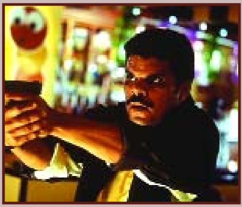


Mitch Baker szerepében a nálunk elég ismeretlen, de a tengerentúlon kultusz-státuszba emelkedett Hatmillió dolláros férfi című '70-es évekbeli tévésorozat sztárját, Lee Majorst hallhatjuk. A szériáért egyébként '77-ben Arany Glóbuszra is jelölték.

Jenna Jameson

Hát izé... pillantsatok a képre, és nézzétek el, hogy a hölgy egyébként igen terjedelmes filmográfiájából nem említek címeket: aligha úsznánk meg piros 18-as karikák nélkül. Mértékadó szakértők szerint ő minden idők legnagyobb pornócsillaga, a játékban a beszédes nevű Candy Suxxx igencsak testhezálló szerepe jutott neki.

Louis Guzmán



Ricardo Díaz szerepében újabb „minden filmben mellékszereplő" arcot köszönthetünk, ő a tipikus rosszarcú mexikói. A Crocodile Dundee 2-ben tűnt fel először, azóta a Fekete esőben, a Csontgyűjtőben, a Magnóliában, legutóbb pedig a Trafficben láthattuk.

Az OK, hogy 80-as évek, de most tényleg legyek Rambo? Egyedül egy hadsereg ellen?!

Ez a kép túl sok magyarázatot nem igényel...

mint a GTA3-asok voltak, az irgalmatlan golyószórás mellett sokszor lopakodnunk, taktikáznunk is kell. Feltétlenül meg kell említeni azt a remek újítást, hogy az elbukott küldetések után, amikor a rendőrség vagy a kórház előtt „újjászületünk”, taxi vár ránk, ami egyenest elvisz oda, ahol újra bevállalhatjuk a missziót. A küldetések rendszeréből adódóan egyébként a Vice City tökéletes egy estés játékra csakúgy, mint laza félórás menetre, vagy akár komoly, többhetes maximalista végigjátszásra, a teljes játékidő úgy száz óra körülire becsülhető.

Földön, vízen, levegőben. Ahogy a játék címéből sejthető, Vice City telis-tele van elköthető járgányokkal. A környezethez illő módon legsűrűbben sportautók és dzsipek kerülnek elénk, de feltűnnek limuzinok, furgonok, teherautók, és mindenféle egyéb kocsi is, ami csak forgalmit kaphat. A GTA3-hoz képest jócskán javult a fizikai és vezetési modell, bár természetesen nem nevezhető szimulációnak a játék (nem is ez volt a cél), de a járgányok mozgása markánsan különbözik egymástól úgy gyorsulás, mint végsebesség, úttartás vagy kormányozhatóság tekintetében. Élvezetes és könnyű vezetni (lehet látványos kézifékes fordulókat tenni, sőt, az autót „élére” állítva kétkerekezni), és éppen annyira élethű, hogy azokat meggyőzze, akik nem vezettek még se 300 lóerős sportautót, se Cadillacet. A legjobb újítás a motorok bemutatkozása a choppertől a sportmotoron át a mopedig. Hihetetlen élvezetes két keréken száguldozni a városban, ám ilyenkor sokkal sebezhetőbbek is vagyunk. A motorokkal egyébként külön kunszt az egykerekezés, illetve a gumi aszfaltra füstölése. Újdonságként lehetőségünk van még a járművekből menet közben kiugrani, ezzel extra káoszt okozni a közlekedési rendben. És még mindig nincs vége, hiszen helikoptervezetés is kerül a játékba – nagyszerű móka a felhőkarcolók között repkedni.

Szerszám a kézben. Ugyan maguk a járművek számítanak általában a legjobb fegyvereinknek, a biztonság kedvéért még vagy harminc szerszámot kapunk felebarátaink jobblétre szenderítéséhez. A szám a bőség zavarát sejteti, de nem kell megijedni, „csak” a szokásos alapkategóriákat (pisztoly, puska, gránát, nehézfegyver, stb.), és azon belül a jobb-rosszabb típusokat takarja, amelyek közül a játék automatikusan mindig a legjobbat adja a kezünkbe. Örvendetesen széles a közelharci fegyvereink tárháza, a golfütőtől a húsvágó bárdon át a láncfűrészig és a szamurájkardig. Rádásul ezekkel a műszerekkel nemcsak a gyalogosokat rémisztgethetjük, de a járművekben ülők sincsenek többé biztonságban! Egyrészt közelharci fegyverekkel szanaszét amortizálhatjuk az autókat, másrészt a lőfegyverekkel kilőhetjük a járgányok kerekeit, sőt, mesterlövész-puskával akár a volán mögül a sofőrt is kiszedhetjük.

Fakabátok és egyéb állatfajták. A rendőrök a megszokottnál kicsit élénkebben viselkednek, ez köszönhető egyrészt annak, hogy nagyobb számban képviselteti magát a szerv az utcán, másrészt pedig az érezhetően fejlesztett AI-nak, miáltal a zsaruk egészen tervszerűen próbálnak elkapni, ügyesen követnek, bekerítenek, és minden szívfájdalom nélkül kilövik a kocsink kerekeit, ha kell. A rendőrségi riasztások és körözési szintek rendszere egyébként teljesen ugyanúgy működik, mint a GTA3-ban, illendő tehát a komolyabb küldetések előtt „betanul-

GTA: VICE CITY
TELJESÍTMÉNY-TESZT

Mérési körülmények:
A tesztet a GTA: Vice City introján végeztük el, maximális grafikai beállítások mellett, 32 bites módban. A méréshez az ingyenesen letölthető Fraps programot használtuk (www.fraps.com) majd a kapott értékeket átlagoltuk.

■ Minimális grafikai részletesség ■ Normál grafikai részletesség

Pentium 4 2000 MHz, 512 MB RAM, GeForce4 Ti4600 1024x768
NoAA: 125-130 fps
2xAA: 75-80 fps

Pentium 4 2000 MHz, 512 MB RAM, GeForce4 Ti4600 800x600
NoAA: 150-155 fps
2xAA: 110-115 fps

Celeron 1700 MHz, 256 MB RAM, GeForce2 MX400 1024x768
NoAA: 13 fps
2xAA: 6 fps

Celeron 1700 MHz, 256 MB RAM, GeForce2 MX400 800x600
NoAA: 20 fps
2xAA: 10 fps

A táblázat érzékletesen szemlélteti, hogy a gyengébb grafikus kártyákkal rendelkezőknek nem igazán javasolt nagyobb felbontásban használni a Vice City-t, ők leginkább a 640x480-as, esetleg a 800x600-as képmérettel próbálkozhatnak (természetesen kikapcsolt élsimítás mellett). GeForce4 Titaniummal viszont már bátran tologathatjuk a felbontást, hiszen még 1280x960-ban is bőven 75 fps felett tarthatjuk a játék teljesítményét.

A RÁDIÓ HŐSKORA

A Rockstar-bagázs ismét nem hazudtolta meg a nevét: a Vice City háttérzenéit (két saját szerzemény kivételével) a nyolcvanas évek legnagyobb sztárjainak slágereiből válogatták össze. Az igazi ínyencek kedvéért a játék zenéit egy külön hét CD-s válogatás keretében is kiadták, csekély ötven dollárért bárki hozzájuthat – a neten keresztül, mert sajnos kis hazánkba tudomásom szerint senki nem hozta be. A válogatás összesen 79 számot tartalmaz (és még ezzel sem kaphatja meg a „Minden idők legnagyobb játék-soundtrackje címet, az a Final Fantasy 7-é 85 dallal). A zenéket a játék rádióadói, egyben zenei stílusai szerint válogatták az egyes CD-kre:

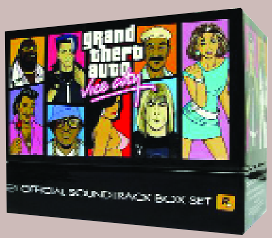
Az első CD rögtön megadja az alaphangulatot: a V-Rock rádió műsorából válogat a GTA3-ból már ismerős DJ, Lazlow. A nyolcvanas évek legvadabb metálcsapatai nyomulnak, Judas Priest, Iron Maiden, Megadeth, Slayer... itt van mindenki, akinek a nevét anno húsz éve házfalak graffitijeiről, iskolapadok véséseiről, és Ausztriából csempészett Metal Hammerek lapjairól betűzgettük. Itt hallható a játékban fontos szerepet játszó Lovefist együttes, és direkt a játékhoz írt slágerük, a Dangerous Bastard is.

Az Adam First (őt egyébként egy valódi híres amerikai rádiós DJ, Jamie Canfield alakítja) vezette Wave 103 rádió zenéit nyomja a második album. Ízelítő: Frankie goes to Hollywood (Two Tribes – a híres videoklip Reagennel és Gorbacsovval '84-ből), Nena (99 Luftballons, ráadásul az eredeti német verzió!), Spandau Ballett, Kim Wild, Human League... new wave a javából, igazán kár, hogy épp' a műfaj legnagyobbját, az Alphaville-t hagyták ki.

A pop-balladákban utazó Emotion 98.3 zenéiből áll össze a harmadik korong. A legendás Toto és az Africa indít (apu-anyu lemezei között tuti megtaláljátok otthon), aztán a Miami Vice sorozat főcím-témája, és a Foreignertől a Waiting for a Girl Like You fokozza a hangulatot, de a továbbiakban is olyan klasszikusokat hallhatunk, mint Kate Bush vagy Luther Vandross. Még az is élvezni fogja, akinek nem jön be ez a stílus, annyira passzol a floridai környezethez.

A negyedik lemezen megint régi ismerőst hallhatunk, Toni Chambers a GTA3-ban még a Flashback FM műsorát vezette. A zene most is ugyanaz, csak ami ott nosztalgia volt, itt maga a divathullám. Csak a legnagyobb sztárok: Michael Jackson és a Billie Jean (na ez speciel a Bates feldolgozásában jobb volt...), Bryan Adams, Lionel Rithcie, ELO, Talk Talk... vegyes, de elsőrangú válogatás a '80-asok diszkóiból.

A Wildstyle Pirate Radio a nyolcvanas években aranykorát élő rap és hip-hop témában nyomul. A DJ, Mr. Magic az eddigiekhez hasonlóan valós személy, arról híres, hogy anno '77-ben ő játszott először hip-hop zenét amerikai rádióban. Az ötödik CD-n ennek megfelelően a Run DMC, Kurtis Blow, Zapp&Roger, az Afrika Bambaata, és a többi ős-rapper ritmusai dübörögnek.



Ismét csak diszkózenét kapunk a Fever 105 rádiótól a hatodik korongon. A jó öreg Jacko adja meg az alaphangot a klasszikus Wanna Be Startin' Somethin'-nel, aztán jön a Kool&The Gang és Rick James a Getto Life-fal, és így tovább. Nem rossz anyag, bár én jó néven vettem volna, ha második számú diszkó-válogatás helyett a korra oly' jellemző punk stílusból kaptunk volna egy derekas adagot...

A Radio Espantoso felvételeit kapjuk a válogatás utolsó CD-jén: forró, latinos, kicsit jazzes ritmusok, jobbára a hetvenes évekből. Nagyon hangulatos, annak ellenére, hogy az előadók és a dalcímek számomra totál ismeretlenül csengenek. Keresve se lehetne jobbat találni a nyolcvanas évek Miamijának zenei aláfestéséhez!

ni" a várostérképet, különös figyelemmel a körözést csökkentő csillagok és Pay'n'Spray műhelyek pozícióira. Magasabb riadószinten olyan mókás dolgoknak is tanúi lehetünk, mint a szögesdrótot kiterítő közrendőr, a helikopterből osztott áldás, vagy éppen a Miami Vice híres-hírhedt nyomozópárosának felbukkanása üldözőink között – hogy csak az enyhébb eseteket említsük. Ha már az AI szóba került, meg kell említenünk azonban néhány enyhébb negatívumot is, melyeket más játéknál esetleg súlyosabb kritikával illetnénk, itt azonban csak csendben jelezzük: a gyalogosok és görkorisok időnként beakadhatnak egy-egy helyre, a sofőrök nem tudnak tolatni, kivéve a buszvezetőket, de ők is csak akkor próbálkoznak manőverezni, ha beszorulnak egy szűkebb kanyarba – vagy ha egy másik jármű eléjük áll a pirosnál. Ennek – mármint a tolatásnak – hiányát helyenként alaposan ki is használhatjuk, például a golfpályás feladatnál parkolják csak le az összes golfkocsit a folyóra néző orral, mindjárt nem lesz gond az küldetés.

„Vezetni mindig élvezet". A grafika mellett a PC-s változat egyik legnagyszerűbb újítása az irányítás kivitelezése – a GTA3-ból jól ismert, billentyűzet-egér kombó ezúttal is tökéletesen teljesít, gyalogosan és a négykerekűek terelgetése közben alig-alig változtattak rajta. Új a gumi aszfaltra füstölésének kombója (gáz+fék együtt), valamint az autók két kerékre állításának lehetősége – mindkettő látványos újítás. A motorozás már egy teljesen más tészta, hisz lehetőségeink kibővülnek az egykerekezés (Num 6), a Mad Max-körök rajzolása (gáz+fék+valamelyik irány), valamint a nyeregből történő kiemelkedés megjelenésével (Num 9). A fejlesztőknek bravúrosan sikerült visszaadni a motorozás szabadságának érzését, és ezt olyan grafikai elemek, mint a hajunk és ruházatunk szélben történő lobogtatása, még alaposan ki is hangsúlyozzák. A csónakok és jachtok terelgetésében sincs érdemi változás, annál inkább a légi járművek terén. Ha a motorozásnál tetszett a nagyfokú szabadságérzet, a helikoptereket egyenesen imádni fogjuk – vége a Dodo-s küzdelmeknek, itt végre valóban korlátlanul repkedhe-

Már megint esik... de legalább megfigyelhetőek a remek tükröződés és csillanás-effektek

Méghogy ne pisáljak a medencébe? Nahát!

tünk arra, amerre csak kedvünk tartja (az előre-hátra itt a magasságunkat, míg a Num6 és 9 a sebességünket szabályozza). Ha akarjuk, megkerülhetjük a világítótornyot és egyéb épületeket, de kellő gyakorlás után akár az utca szintje felett pár centivel is száguldozhatunk, felkavarva a port, a homokot, vagy adott esetben a vizet.

Mi lapul a motorháztető alatt? Az eddig elmondottak kiszolgálására remek grafikus engine felügyel, mely az autók törését éppoly tökéletesen képes ábrázolni, mint a szélvédőn megcsillanó nap fényét, a kerekek füstölését, vagy a gyalogosok lábnyomait a homokban. Egyedül a – már az elődnél is jelenlévő – környezetfrissítés furcsaságával nem tudtam igazán megbarátkozni, hiszen hiába veszek észre a szemem sarkából egy remek járgányt vagy egy megbámulandó csajszit, mire visszakanyarodnék, a program többnyire újragenerálja a járműveket és a lakosságot.

A program fizikája tehát jelentősen feljavult, a járművek a korábbinál élethűbb vezethetősége igazán dicséretes, bár ez leginkább csak a saját kocsinkra vonatkozik, a többi jármű kanyarodása még mindig hagy némi kívánnivalót maga után.

Nem a szemed káprázik. Valóban, az ember időnként szinte már késztetést érez, hogy megdörzsölje a szemeit, annyira remek munkát végeztek a Rockstar grafikusai. Az autók dukkója, az épületek textúrái, a nappal-éjszaka változásai, meg úgy általánosságban a fényeffektek (lámpák, napfény-csillogás, stb.) mind-mind várakozáson felüli minőségben tárulnak elénk – vagy vessetek egy pillantást a vízre. És mindezt feldobják az apró animációk: a rendőrök és bűnözők kergetőzése az utcán, a járókelők félreugrálásai járműveink elől, a napozók felpattanásai a közeledtünkre, a helikopterek rotorjai által keltett örvények, a lábnyomok a homokban, a kabriókba történő behuppanás, stb., stb., reggelig folytathatnánk. Az eddig felsoroltakkal mindössze egyetlen baj van: a GTA3 ezután már csúnyácskának fog hatni.

Zenei- és szinkronhang-parádé. A zenét – ahogy GTA3 esetében – most is zseniális egyszerűséggel oldották meg a készítők: az autók rádiójából kapjuk a muzsikát, hét különféle zenei stílust propagáló csatornából dől a nyolcvanas évek slágereinek legjava. Van itt minden, a metáltól a diszkón át a jazzes ritmusokig, plusz két beszélgetős rádió, amin kellő angoltudás birtokában a pusztulásig röhögheti magát az egyszeri játékos. És ha valakinek még ez sem lenne elég, ott az MP3-rádió opciója, ahol aztán garantáltan a saját ízlésünknek megfelelő zene megy, bár kicsit ront az élethűségen, hogy itt a számok között nem dumál a műsorvezető és nincsenek reklámok (na azt se gondoltam volna, hogy valaha éppen ezeknek a hiányát fogom egy rádió hibájául felróni!).

Eddig is nehéz volt, de a szinkronhangok terén már egyszerűen lehetetlen belekötni a játékba. Minden idők legnevesebb játékszinkron-gárdáját hallhatjuk, egyetlen jellemző adat: a főszereplők hangjait kölcsönző tíz színész összesen 4 Oscar- és 14 Arany Glóbusz-jelöléssel büszkélkedhet! Mellesleg a stáblista nem kevesebb, mint 185 (!) nevet tartalmaz, így arra sem lehet esély, hogy a városban mászkálva, vagy rádiók betelefonálós talkshow-it hallgatva esetleg félpercenként ugyanazok a hangok köszönnek vissza.

Végső elszámolás. Bár talán már az eddigiekből is kitűnt, most azonban szögezzük le egyszer s mindenkorra: a Vice City nagyon bejött nekünk. Sok-sok dologra nem jutott hely, nem szóltunk például a "képernyőn" végiggördülő esőcseppekről, a fagylaltoskocsinak álcázott drogbizniszről, és gyakorlatilag órákig sorolhatnánk még, mennyi felfedeznivaló vár ránk Vice Cityben. Nem tudom, mit fog hozni ez az év számunkra, mindenesetre a Rockstar legújabb mesterművére még sokáig fogunk emlékezni – legalábbis a GTA család következő részének bemutatkozásáig.

Hancu

97%

grafika	22/25
zene/hang	15/15
játékélmény	40/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

PRO: GTA HANGULAT, MOTOROZÁS, REPÜLÉS, PROFI KIVITELEZÉS, ÉRDEKES TÖRTÉNET

KONTRA: VÉGET ÉR EGYSZER...

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 1 GB, GeForce

ARENA

Grand Theft Auto 3	95%
Mafia	93%
Driver	85%

TOCA RACE DRIVER

Fejlesztő: Codemasters **Kiadó:** Codemasters **Web:** www.codemasters.com

Ahogy az a nagyon várt játékoknál lenni szokott, az új TOCA-ról is vadabbnál vadabb pletykák (rosszabb esetben rémhírek) láttak napvilágot. Szó volt arról, hogy a különböző földrészeken megjelenő verziók csak az ottani bajnokságokat tartalmazzák, sokan komolyan vették a készítők ígéretét, miszerint élethű irányítást és fizikát pakolnak az engine-be (az első demo még oké volt, de a második és sokadik előzetes már lehűtötte a kedélyeket), továbbá az is igen gyorsan elterjedt, hogy a nagy méretű átvezető animációk miatt csak DVD-s kiadás lesz. De nem is folytatom, hiszen a program végre megérkezett, így mindenki megnézheti, mi az igazság. Aki viszont nem mer a bizonytalanba beleugrani, annak megpróbálok ezzel az ismertetővel segítséget nyújtani.

SZTORI. A történet 1987-ben a michigani versenypályán kezdődik, ahol is Kyle McKane az utolsó pillanatig kiélezett csatában megnyeri a futamot, ám a forrófejűségéről ismert James Randall a célba érés után nekimegy autójának, az felborul, majd egy hatalmas robbanás következtében Kyle halálos sérüléseket szenved – mindezt fia, Ryan szeme láttára. Az átélt borzalmak ellenére Ryan McKane 15 évvel később mégis autóversenyző szeretne lenni, bizonyítva ezzel apjának és bátyjának, Donnie-nak, aki már befutott pilóta. Ekkor lépünk be a játékba, természetesen a fiú bőrébe bújva, és csak rajtunk múlik, hogy legyőzzük „testvérünket", elnyerjük a kötelező szerelmi szál miatt felbukkanó Melanie kezét, és „bosszút álljunk" Randallon – meg ami még menet közben adódik.

DVD? CD! A játékba belépve a szimulátorok precíz elrendezésű, néha unalmas menüjéhez szokott szememnek igazi felüdülés volt olyan ablakok közt barangolni, amelyeknél érdemes a legapróbb részletre is odafigyelni. A zeneért felelős alkalmazott(ak) is prémiumot érdemel(nek), hiszen kezdéskor egyik nagy kedvencem, a „Sweet Home Alabama" c. dal csendült fel, azonnal jókedvet okozva (egyébként a többi zeneszámra sem lehet panasz: Ash, Thin Lizzy, Morceeba, Lynyrd Skynyrd).

Olyannyira jókedvem volt, hogy a karrier elkezdésével még vártam, inkább bekukkantottam a Free Race opcióba, hogy gyorsan kipróbálhassam az egyik versenygépet, és eldöntsem a nagy kérdést: szimulátor vagy arcade? Eleinte persze korlátozottak a lehetőségeink, csak az „egyszerűbb" bajnokságok elérhetőek, de ismerkedésre tökéletesek. Az Alfákat választottam és a jó öreg Monzát („hazai" pályán mégiscsak jobb puhatolózni). Örömmel fedeztem fel, hogy van belső nézet, nosza, induljunk el. Piros lámpák kialszanak, 100, 150, hagyom le a többieket, 200 km/h, legalábbis a műszer szerint, mert a külvilág úgy vánszorog el, mint egy reumás csiga. Amíg ezen elmélkedtem, elfelejtettem fékezni, és teljes sebességgel a terelő táblába csapódtam, majd hátulról is belém jöttek, csak úgy repkedtek a karosszéria elemek, a kipufogó ide-oda lifegett, kinyílt az ajtó, a szélvédő szilánkokban hevert az aszfalton, és a motor is kikandikált a karosszéria alól. Szeretek teljes munkát végezni, ezért továbbmentem, és kiéltem ez irányú vágyaimat. Kis idő elteltével egy ép darab nem volt szegény autón (bizonyos kameraállásokból nem tudtam volna

“Repülő sárhányó jobbról!”

Ime a használhatatlan belső nézet

A törés-modellezésre egy szavunk se lehet

Lenni, vagy nem lenni. Ez itt a kérdés.

megmondani, milyen jószágot látok éppen, hála a Codemasters újonnan kifejlesztett FEM – Finite Element Modelling – technológiájának), a mókának csak az vetett véget, mikor az egyik kerék is kiszakadt. Onnantól se előre, se hátra (ha ez a malőr nincs, a sérüléseket nem nagyon lehet észrevenni az irányításon), és még a replayről is le kellett mondanom, mert az csak akkor jár, ha beérünk a célba. Gyorsan újraindítottam a futamot, de most már motorháztetőre kapcsoltam, és olyan látványban volt részem, mint még egy autós játékban sem: elmondhatatlanul jó volt a sebességérzet, suhantak el a reklámtáblák, a fák, a nézők, nagyon szépen volt kidolgozva a környezet, élmény volt vezetni. Most már a féktávra is ügyeltem (jónéhány kollégát szépen kifékeztem), a következő egyenesben pedig végre volt időm a motorhangot is jobban szemügyre (fülügyre?) venni. Isteni volt.
A gyorsítás, a váltás, az útegyenetlenségek, kanyar előtt rendesen pakolgatta vissza, szinte azt éreztem, hogy az autóban (jelen esetben az autón) ülök. Jobb volt, mint az eredeti. (Most egy kicsit előreszaladok: egy-két kivételtől eltekintve mindegyik autónak brutálisan jó a motorhangja, de szerintem az Alfának a legjobb; mondom ezt úgy, hogy nem vagyok egy elvakult olaszautó-hívő, sőt.) A pályával már akadtak gondjaim, mégpedig a valósághűséget tekintve. Szépek, szépek, de néhány kanyar jócskán el lett túlozva. Például ezzel a GTV-vel a Parabolicát nem gond 200-as tempóval kezdeni, holott ez még Schumachernek is becsületére válna az F2003-GA-val. A kérdésemre viszont az első pár szár méter megtétele után választ kaptam: arcade, méghozzá eléggé, viszont a karrier mód talán hosszú játszhatóságot biztosít. A későbbiekben ezt vettem szemügyre.

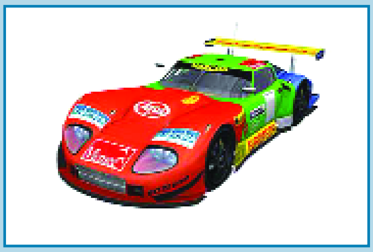
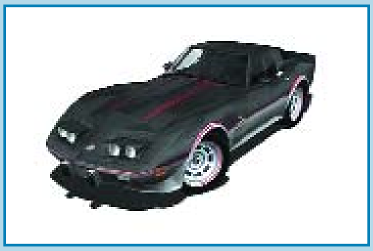
MOST JÖN A NEHEZE. Hogy helyünk van a bajnokságban, azt egy tesztkör alatt kell bizonyítanunk Brands Hatchben (nem lehet gond), s mikor megkaptuk a pecsétet, belecsaphatunk a lecsóba. A legalacsonyabb szinten 132 pontot kell elérnünk (no persze az egyéni bajnokságok kritériumait is teljesítenünk kell, pl. a széria megnyerése,

Ha itt végeztünk, jöhet a roncsderbi!

VÁLASZTÉK

A játékban nem kevesebb, mint 42 túra- illetve versenyautó szerepel, amelyek 13 bajnokságban oszlanak el (ezek közül három valóságos sorozat). A teljesség igényével:

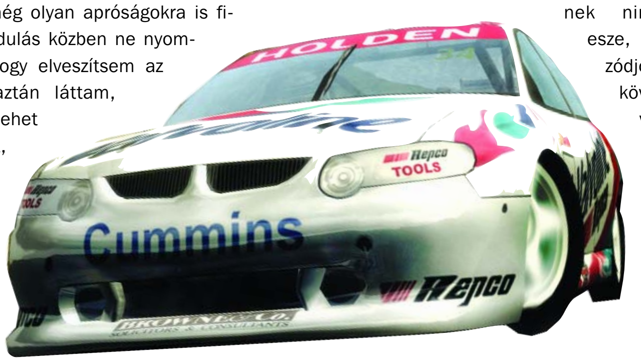
BTCC (valóságos): Alfa Romeo 147, Lexus IS200, MG ZS, Peugeot 406 Coupe, Vauxhall Astra Coupe. Az érvényes szabályok miatt egyforma autók (2 liter, 270 LE, 975 kg, 6 sebességes váltó), a Lexus kivételével elsőkerék-meghajtás, és a Vauxhall a leggyorsabb az elméleti 147 mph-val.
DTM (valóságos): Abt-Audi TT-R, Mercedes-Benz CLK-DTM, Opel Astra V8. Szintén egyforma autók (4 liter, hátsókerék-meghajtás, 450 LE, 1080 kg, 6 sebesség). A leglassabb a Mercedes (181 mph), a leggyorsabb az Audi (198 mph).
V8 Supercars (valóságos): Ford Falcon V8, Holden Commodore. Tökegyforma gépek: 5 literes szívó motor, hátsókerekes, 620 LE, 1350 kg, 6 sebesség, 198 mph végsebesség.
Alfa GTV Cup: Alfa Romeo GTV. 3 literes motorok, elsőkerék-meghajtás, 230 LE, 1050 kg, 6 sebesség, 135 mph. Kis méregzsákok.
Pacific Challenge: Mitsubishi Mirage, Subaru Impreza WRX IV, Toyota Chaser. Na itt már van szórás. Mindhárom versenyautó különbözik (a Subaru és a Toyota turbós), a hengerűrtartalom is más, és teljesítményben is jelentős eltérések vannak (40 LE a differencia). A végsebesség közel egyforma: 121-130-133 mph.
American Series: Chevrolet Cavalier Z24, Dodge Neon Sedan, Chrysler Eagle Talon. A Chrysler lóg ki a sorból, mert igaz ugyan, hogy csak 210 LE-s és 1200 kg súlyú, de a turbó miatt ez a leggyorsabb (135 mph). De a többi sem marad el sokkal: 132 illetve 131 mph.
European Cup: Toyota Supra, Chevrolet Corvette, Lotus Sports Elise. Vegyestál. A Toyota képviseli a középszerűséget (dupla turbó, 320 LE, 155 mph). A Lotus csak 135 mph-t tud, ám a súlya mindössze 756 kg. A Chevrolet a legerősebb (385 LE) és a leggyorsabb (171 mph). Mindegyik hátsó kerekes.
Northern Euro Challenge: Saab 95 Aero. 2.3 literes turbó motorok, elsőkerék-meghajtás, 250 paci és 155 mph végsebesség.
Southern Euro Challenge: Proton Satria GTi, GMD DPRS T-230, Subaru Impreza WRX. A Protonnak nincs turbója, ennek ellenére nagyjából együtt van a mezőny, 8 mph eltérés van a két végleg között (a DPRS a leggyorsabb, ami tulajdonképpen egy Ford Focus).
American All Stars: Chevrolet Monte Carlo. NASCAR autók. 5.9 liter hengerűrtartalom, hátsókerék-meghajtás, 780 LE (!), 1633 kg, 4 sebesség és 210 mph.
Lola World Championship: Marcos Mantis GT3, AC Cobra 212 S/C, Dodge Viper GTS-R, Nissan Skyline GT-R R34, TVR Tuscan Challenge, Toyota Supra GT. Itt aztán van minden. 8 literes Viper, dupla turbó dögivel, 155-225 mph-ig (Cobra illetve Dodge). A Nissan kivételével mindegyik hátsó kerekes.
Elite Championship B: Dodge Charger, AC Cobra Mk4 CRS, Chevrolet Corvette, Mini Cooper S, Mitsubishi Lancer Evo VI GSR, TVR Tuscan R. Időutazás. A Minia maga 1275 ccm-ével ugyanúgy 145-öt megy, mint az 5 literes Cobra (a kisebb súlyának köszönhetően). Egyedül a TVR emelkedik ki a mezőnyből (200 mph), a többiek 150 körül poroszkálnak utána.
Elite Championship A: Marcos Mantis LM 600, Koenig C62, MG Lola Le Mans, Toyota GT1, TVR Cerbera 12 Speed. Az igazi nagyágyúk, itt már nincs kecmec. 200 mph felett van mindegyik, és a teljesítmény is 800 ló körül jár. A Lola „csak” 450, de mindössze 675 kg, ezért a 215 mph-s végsebességével még ő is fel tudja venni a versenyt. Ebben az osztályban van a leggyorsabb rakéta: Koenig C62 236 mph (378 km/h).

BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Ki gondolná, hogy a TOCA által szervezett brit túraautó-bajnokság már több mint 40 éves múltra tekint vissza? Az első versenyt – még brit szalonautók bajnoksága néven – 1958-ban rendezték Snettertonban, a bajnoki címet pedig Jack Sears szerezte meg.
A technika fejlődését folyamatos szabályváltoztatásokkal próbálták követni: 1966-tól engedélyezték a tuningolást, valamint az eredeti felfüggesztés megváltoztatását (a karosszérián természetesen nem lehetett módosítani, hiszen az ilyen típusú bajnokságoknak pont az a célja, hogy az autók kívülről ugyanúgy nézzenek ki, mint amilyenek az utcán futnak), és a hengerűrtartalom alapján történő besorolás is folyamatosan követte a divatot (pl. 74-76 között a legmagasabb osztályban a 4000 kcm-nél nagyobb autók vehettek részt). A sorozat igazi fénykorát a 90-es években élte. Nagy tapasztalattal bíró autógyárak (Audi, Renault, Ford, BMW, Opel Vauxhall, Honda), bevállalós versenyzők (Gabrielle Tarquini, Will Hoy, Yvan Muller, Rickard Rydell, Anthony Reid, Alain Menu, Jason Plato, stb., néhány verseny erejéig még Nigel Mansell is beszállt a többiek közé), és nem utolsó sorban egy elterjedt tévécsatorna, a Eurosport alkotta a receptet. Manapság már nem annyira népszerű a bajnokság (legalábbis Nagy-Britannián kívül), ennek oka az, hogy mindhárom előbb felsorolt tényező gyengébb lett: a nagy gyárak megvonták korábbi jelentős támogatásukat (többen fel is számolták túraautó részlegüket), a régi pilóták közül sokan más vizekre eveztek, és a közvetítéssel is gondok vannak, ugyanis nem egy széles körben fogható csatorna adja a versenyeket. Ennek ellenére a bajnokság létezik – reméljük, egyszer visszatérnek a szép napok!

adott pontszám elérése, minimum három győzelem, stb.), minderre 6 sorozat áll rendelkezésünkre. Az elején a BTCC nem vészes, csak jól be kell gyakorolni a pályákat. Ez tulajdonképpen mindegyik bajnokságra igaz, hiszen a 38 versenyhelyszín tekintélyes számnak mondható, mindenki számára biztosan van köztük ismeretlen. Erre a garázsban a Test Drive keretében van lehetőségünk, ugyanis se szabadedzésen, se időmérőn nem tudunk részt venni. De akkor is jól jön a gyakorlás, ha az adott pályán az utolsó fűszálat is ismerjük, ugyanis az eléggé egyedi irányítást szokni kell. Az autók irányítása egy fokkal jobb, mint az NFS-ben, itt a féket jóval többször kell használni. Az oldalirányú csúszás ebben a programban ismeretlen fogalom (legfeljebb a hátsó kerekes kocsik esetében lehet kanyarodáskor játszani a gázzal), szóval nem kell attól félni, hogy a túl nagy sebesség miatt megforogsz. Eleinte még olyan apróságokra is figyeltem, hogy fordulás közben ne nyomjam a féket, nehogy elveszítsem az egyensúlyt, de aztán láttam, hogy nyugodtan lehet taposni a pedált, ez a játék sok mindent megenged. A szokásos arcade jellegzetességek most is tetten érhetők (a fű nagyon lassít, a vizes pályát nem merték nagyon nehézre csinálni, rövid versenytávok), ám a mesterséges intelligencia még ennél is egyszerűbbre sikerült. Mindenáron az ideális íven akarnak menni, és ezért egymással lökdösődnek, de olyan is gyakran előfordul, hogy a szélárnyék miatt a hátulról gyorsabban jövő nem húzódik ki előzéshez, hanem inkább beletapos a fékbe, pedig azzal a sebességkülönbséggel simán el tudna menni.
Az alapbeállításokat használva a gépi ellenfelek az egyenesben gyorsabbak, ez ellen két dolgot tudok javasolni: a 4-5-6-os fokozatokat rakd eggyel feljebb, így nagyobb lesz a végsebességed, és ha beállsz valaki mögé, jóval nagyobb tempót tudsz elérni, valamint ne engedd meg, hogy mögéd beálljon valaki. Ezt egyszerű kivédeni: az egyenesben ne az ideális íven menjél, hanem az aszfaltcsík másik oldalán, mert az AI-nek nincs annyi esze, hogy kihúzódjon, ő csak követi a maga vonalát, így nem fogod magadra felhúzni. Persze a kanyar előtt át kell vágni a helyes oldalra, de ennyit megér a dolog. És ha már a kanyarnál tartok. A legtöbb előnyt a fordulóknál lehet gyűjteni, ugyanis a gép iszonyú nagy féktávokat vesz, tehát egy kacskaringós pályán biztos a siker (Vallelunga tuti 10 pont).



Ha egy fokkal érzékenyebb irányításra vágysz, nem kell mást tenned, mint a Bonus menüben beírni a bűvös szót: SIM. A kijelző szimulátorra vált, de sokat persze nem szabad várni tőle, mindössze a kormány- vagy billentyűmozdulatra az autó nem olyan szögletesen reagál, nagyobb fékezések szükségesek, és a kanyarban akár sebességvesztés is előfordulhat. Arra azért készülj fel, hogy az időeredmények romlani fognak, ami bizonyos versenyeken a küldetés lehetetlenségét hordozzák magukban. (Ha a SIM mellett döntesz, ne felejtsd el minden egyes elindításkor bekapcsolni, mert alapból Arcade-ra van állítva.)
Ha hoztuk a kívánt eredményt, akkor az egyes bajnoki címet követően lehetőségünk van kihívni az adott HMCS-t, akivel 1 körös versenyen van módunk összemérni az erőnket, a tét pedig az autója. Nem kell megijedni, bármennyiszer meg lehet próbálni. Egy szinttel feljebb lépve már 162 pont az elvárás (4 bajnokság keretében), és ha innen is továbbjutunk, akkor a LOLA VB-n találjuk magunkat (az elérhető max. pontszám 50). Ezen felül már csak az Elite A és Elite B osztály van, de ez már tényleg a csúcsok csúcsa. A bajnokságok jól elkülöníthetők egymástól, ami a jellegzetes pályáknak és autótípusoknak köszönhető. Az előbbiek néhol elnagyoltak (pl. Sears Point lehetetlenül széles, de a fő gond általában inkább a kanyarok ívével van), az autókra viszont nem lehet panasz (a műfaj határain belül), nagyon eltalálták a formák, és még érezhető különbség is van köztük, igaz, a belső nézet egy kaptafára készült (NASCAR-ban szarvkormány és szekvenciális váltó, hssz).

ELLENTÉTEK? A TOCA-t furcsa módon egy motoros játékhoz, a MotoGP-hez tudom hasonlítani. A koncepció ugyanaz: gyönyörű grafika, tökéletes hangok, játszhatóság mindenek előtt, jó ötletek (ott a sokféle játékmód, itt a rengeteg bajnokság), egyszóval a tömegigény kielégítése, és néhány eltévedt szimulátoros báránryka ideig-óráig történő átcsábítása. A MotoGP mintha jobban ki lett volna dolgozva (elsősorban a pályák életszerűsége), a TOCA viszont az újszerű karriermódjával hódíthat – már aki fogékony erre.

Remélem van nálunk betétlap

Végre van előttünk valami perspektíva...

Tasnádi Zoltán

85%

grafika	23/25
zene/hang	15/15
játékélmény	31/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép [javítás] demo

PRO: TERMÉSZETESEN A KARRIER MÓD, RENGETEG PÁLYA ÉS AUTÓ, FENOMENÁLIS HANGOK, LÁTVÁNYOS AMORTIÁZCIÓ

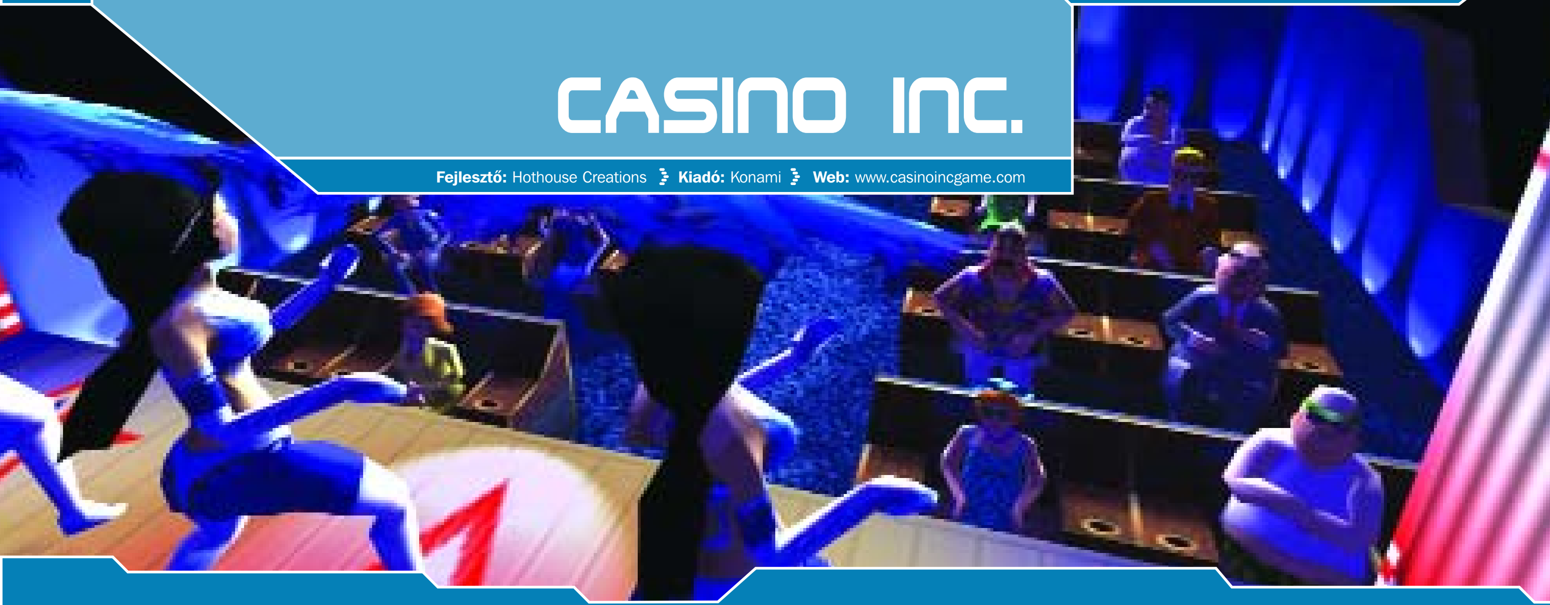
KONTRA: FÁJÓAN EGYSZERŰ AI, ELKÉLT VOLNA EGY HASZNÁLHATÓ BELSŐ NÉZET, NEM ÁRT EGY KÖZVETLEN KAPCSOLAT A PAKSI ERŐMŰHÖZ

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 700, 128 MB RAM, 32 MB D3D, 1.5 GB HDD

ARENA

MotoGP	95%
Swedish Touring Car Champ. 2	88%
TOCA 2	82%



CASINO INC.

Fejlesztő: Hothouse Creations **Kiadó:** Konami **Web:** www.casinoincgame.com

2001 novemberében dobta piacra a Monte-Christo a Cat Daddy Games alkotását Casino Tycoon néven, mely bár ötletes volt, ám csúnyácska és unalmas. Ezután jött tavaly szeptember végén a Sierra Hoyle sorozatának újabb darabja, a Casino Empire, mely talán az eddigi legjobb feldolgozás volt (bár korántsem tökéletes). Eléggé meglepett, hogy a Konami alig fél év elteltével most versenybe száll saját pályaművével – bár igaz, cégük meglehetősen autentikusnak mondható a témában, hiszen „vasaik” Las Vegas-szerte megtalálhatóak.

A nevadai vadló. A játék teljes 3D-ben pompázik, és ez a legnagyobb előnye vetélytársaival szemben – lehet ugyanis forgatni, és van zoom is. Az épületek, tárgyak és emberek pont annyi sokszögből vannak felépítve, hogy a színes és „nem rossz” látvány alacsony gépigénnyel társuljon, a karakterek animációja pedig kifejezetten jól sikerült. A szokásos témák ezúttal is megvannak, azaz hatféle stílusból válogathatunk. Némi üröm mindebben, hogy a kezelés elég logikátlanra sikeredett. A komplett kamerakezelés a billentyűzetről érhető el, így állandóan kapkodni kell a tasztatúra és az egér között. Maga a kezelőfelület bár jól csoportosított, mégis szét van szórva mind a négy sarokba, így alaposan szokni kell. Első benyomásra olyan a játék, mint egy nevadai vadló: szemnek kellemes látvány, de meglehetősen kezelhetetlen.

Az elszabadult ménes. A játékmechanizmus legfájdalmasabb része, hogy hiányzik a „sandbox” mód, ez gyakorlatilag nullára csökkenti az újrajátszhatóságot. Az oktatópálya mellett három küldetéssorozatot kapunk, ezek egyre nehezednek, amúgy a szokásos feladatok várnak ránk – bizonyos számú látogató vagy napi bevétel elérése, új kaszinó nyitása, stb. Akár nyolc kaszinót is építhetünk és üzemeltethetünk egy városban – ehhez azonban valószínűleg mégse lesz kedvünk. Hogy miért?

A játék személyi oldalról közelíti meg a szimulációt, azaz a látogatók változatosak (tinik, öregek, kamionsofőrök, delegációk tagjai, turisták, a felső tízezer tagjai és ötféle mágnás), a személyzet pedig teljes skálát mutat (szemben az infrastruktúrával – érthetetlen módon utóbbiból például hiányzik a kassza vagy az illemhely). Sajnos az alkalmazottakkal kétféle probléma van. Az első, hogy rendszeresen sírnak a fizetésük miatt, ilyenkor rögtön „el kell rohanni a személyzeti osztályra”, és tekerni a lóvén, különben kilépnek. A legnagyobb gáz azonban embereink „intelligenciája”, ugyanis szabadon kószálnak az emeletek között. Gyakorlatilag egy többszintes komplexumban az életed abból áll, hogy folyamatosan rohangálsz a személyzet után, terelgeted őket, és emeled a fizetésüket, ami egy idő után elég unalmassá válik.

A paci szebbik fele. A játék talán legkellemesebb része, hogy egy komplett, képzeletbeli város mindennapjaiba csöppenünk be. A település minden szórakoztató egysége konkurencia, így alapvetés, hogy minél több látogatót szerezzünk meg. Indíthatunk buszjáratokat, a zsírosabb ügyfelekért luxuslimuzint küldhetünk, reklámcégek a város számtalan pontján kínálnak részünkre hirdetési felületet. És van még egy módszer: lejáratni az adott helyet!

Kaszinónkba rendszeresen betévednek olyan alakok, akik nekiállnak verekedni, vagy a terem közepén pocskondiázni létesítményünket. Ilyen esetben legjobb, ha kidobó emberünket rászabadítjuk a figurára, és lekísérjük az alagsorba egy kis „elbeszélgetésre”. Ha ez sikeres, a bajkeverő a mi oldalunkra áll, és innentől kezdve az alagsorban várja, hogy elküldjük a konkurenciához hasonló akciókra.

A fent leírt módon hamiskártyásokat is szerezhetünk: játékfelügyelőnk éles szemmel kiszúrja a csalókat, akiket az alagsorban szintén megdolgozhatunk, siker esetén nincs más dolgunk, mint elküldeni a jóembert egy „ellenséges” kaszinóba.

Nézzük a fogát. Sajnos a Casino Inc.-nek ugyanaz a baja, mint más korábbi versenyzőknek: egy idő után a játékos elveszti a kontrollt, és ezzel együtt érdeklődését is. Egy-egy egység nyitásakor mechanikusan ledobálod a jól bevált módon és helyekre a cuccokat és a személyzetet, aztán isten neki, fakereszt. Első nekifutásra poénos, később nyögvenyelős/ásítós, aztán polcra felrakós. Kár érte, lehetett volna jobb is...

]{redenc

73%

grafika	19/25
zene/hang	13/15
játékélmény	28/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép javítás demo

PRO: JÓ GRAFIKA ÉS ANIMÁCIÓK, ÚJSZERŰ ÖTLETEK

KONTRA: NINCS SZABAD JÁTÉKMÓD, HAMAR UNALMASSÁ VÁLIK

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII 450 MHz, 64 MB RAM, 1,1 GB HDD, D3D

ARENA

Casino Tycoon	52%
Hoyle's Casino Empire	85%
The Sims	92%

MEDIEVAL TOTAL WAR: VIKING INVASION

Fejlesztő: Creative Assembly **Kiadó:** Activision **Web:** www.totalwar.com

Az Úr 793. esztendeje egyik napjának hajnalán váratlanul különös hajók bukkantak elő a ködből a Brit-szigetekhez tartozó Lindisfarne partjainál. A hajóknál talán csak utasaik voltak különösebbek: a helybéliek számára egyenesen úgy tűnt, mintha az ismeretlen észak kegyetlen hadistenei jöttek volna el közéjük. A jövevények pedig, mintha csak az előzetes várakozásoknak kívántak volna megfelelni, fegyvert rántottak, és minden további figyelmeztetés nélkül támadásba lendültek. Nyomukban nem maradt más, mint legyilkolt holtak, kifosztott és felégetett épületek, és kevés számú nyomorult túlélő, akiket csak azért hagytak életben, hogy elvihessék az új fenyegetés, a vikingek megérkezésének hírét...

Ekkor még valószínűleg senki, még maguk a könynyű sikertől megrészegült támadók sem sejtették, hogy eme események egy új, közel három évszázados éra kezdetét jelentik. Egy korszakét, melynek során a vállalkozó kedvű (és persze a civilizáltabb társadalmak javaira éhes) vikingek óriási területeket hajtanak uralmuk alá Grönlandtól a Krímig, államokat alapítanak többek közt a Brit-szigeteken, Észak-Franciaországban, Kijevben és Szicíliában, és amelyben tengeri rablók alkalmi társulásaiból nemzetek kovácsolódnak... Hála a tavalyi év egyik legjobb (ha nem a legjobb) stratégiai játékát, a Medieval: Total Wart jegyző Creative Assembly fejlesztőcsapatának, egy küldetéslemez révén most akár mi is részesei lehetünk eme grandiózus történéseknek.

Huscarlok, Fyrdmenek, Kernek. A stílusosan „Viking Invasion" névre keresztelt (és természetesen az eredeti MTW szoftver meglétét igénylő) hivatalos kiegészítés legnagyobb erőssége kétségkívül abban az új hadjáratban rejlik, amelyben a Brit-szigetek meghódítása a cél. Az ennek eléréséhez rendelkezésünkre álló lehetőségek – már csak a kérdéses korszak „sajátosságaiból" fakadóan is – meglehetősen korlátozottak: a győzelmet kizárólag a vetélytársak teljes eliminálásával lehet kivívni, vagyis a korábban bevált módszer, a diplomáciai vagy gazdasági hegemónia elérése itt nem életképes alternatíva. A küzdelembe, amely egy valamivel több mint háromtucatnyi tartományt tartalmazó térképen zajlik, a 8 új frakció bármelyikének oldalán bekapcsolódhatunk. Ahogy azt

Tudhatnátok, hogy mindig a fekete a nyerő

Elhullott embereinket az alsó pakliból pótolhatjuk

VIKING EMLÉKHELYEK

Oslo
A norvég fővárosban található a Viking Hajók Múzeuma, ahol nemcsak számos, kecses vonalvezetésű sárkányhajót csodálhatunk meg, hanem több viking temetkezési hely leletanyagát is szemrevételezhetjük.

Stiklestadt
II. (Szent) Olaf 1030-as diadalának színhelye. Az ekkor még törékeny norvégiai kereszténységet védelmező király döntő győzelmet aratott ugyan a lázadó pogány törzsfőnökök felett, ám ez az életébe került. Halála után komoly egyházi kultusz épült személye köré, amelynek legjelentősebb központja a trondheimi katedrális volt. A stiklestadti csata évfordulója mindmáig Norvégia hivatalos nemzeti ünnepe, a helyszínen pedig minden évben monumentális színjátékkal emlékeznek meg a szent királyról.

Borg, Norvégia
Egy viking törzsfőnök újjáépített hosszúházában vendégeskedhetünk korabeli viseletbe öltözött idegenvezetők társaságában. Sajnos aki részesülni akar ebből a nem mindennapi élményből, annak meglehetősen messzire (konkrétan az Északi Sarkkörön túlra, a Lofot-szigetekre) kell zarándokolnia.

Vikingekkel kapcsolatos tévhitek

Sisak, szarvakkal
A középkor művészei előszeretettel ábrázolták a vikingeket a kor emberében kétségkívül rémületet ébresztő, szarvakkal ellátott sisakban, és ennek nyomán napjainkban egy autentikus északi harcos képe már-már elképzelhetetlen e „toldalék” nélkül. Ezzel szemben az egykori viking településeken és temetkezési helyeken végzett régészeti kutatómunka során nem kerültek elő ilyesfajta sisakok. A megoldás kulcsa egyesek szerint a skandináv mitológiában keresendő: Odin, a viking panteon egyik legfontosabb istene a korabeli ábrázolásokon gyakorta tűnik fel szarvakkal a fején, s valószínűleg ez lehetett e történelmi jelentőségű tévedés kiinduló alapja is.

Pallos, csatabárd, pikkelypáncél
Ismét csak egy hibás sztereotípia a vikingek felszerelésével kapcsolatban. Kétségtelen, hogy a skandinávok között is voltak olyan tehetős vezetők, akik megengedhették maguknak az ilyesfajta luxust, ám a tengeri rablók többsége kezdetben csak afféle „jövedelem-kiegészítésként” űzte véres (másod)foglalkozását. Mivel a portyára induló társaságok tagjainak többsége halászokból és szabad földművelőkből verbuválódott, felszerelésük is ezt tükrözte: leggyakoribb támadófegyvereik a (nem véletlenül a szigonyhoz hasonlatos) lándzsa, a hosszú kés, esetleg a (favágás mellett a harcban is jó szolgálatot tevő) fejsze voltak. Szerencsésnek mondhatta magát az a harcos, aki valamilyen védőfegyverzettel (leggyakrabban pajzszsal és vasalt bőrsisakkal, ritkábban bőrpáncéllal) is rendelkezett. A hódítások előrehaladtával (és a vikingek egyre inkább harcra való specializálódásával) persze megjelentek a kontinens civilizáltabb felén használatos fegyverek is, amelyek közül elsősorban a kard vált különösen népszerűvé az északiak között, zsákmányolás révén pedig néhány egészen különleges gyilkoló eszköz is megtalálta az utat a törzsfők hosszúházaiba. Idővel a viking fémművesség is felnőtt a feladathoz, legalábbis erről tanúskodnak a régészeti lelőhelyekről előkerült, gyakran az adott korban elérhető legmagasabb minőségi színvonalat képviselő fegyverek.

Céltalan pusztítás
Habár a berserker és viking szavak közé mindmáig sokan hajlamosak egyenlőségjelet tenni, az északiak expedícióinak célja nem minden esetben a (lehetőleg minél erőszakosabb körülmények közt zajló) zsákmányszerzés és pusztítás volt. Mint ahogyan az Izland, Grönland és Észak-Amerika példáján is lemérhető, a felfedezés öröme legalább ekkora szerepet játszott, más helyekre pedig nem hódítóként, hanem kereskedőként, zsoldosként (Bizánc), vagy egyenesen államalapítóként (Kijevi Rusz) érkeztek a viking hajósok. Fejlett, idővel különböző civilizációk találkozási pontjává vált kultúrájuk maradandó nyomot hagyott Európa számos nemzetének történelmében.

már megszokhattuk, mind a viking hódítóknak, mind a ”hazai pályán” induló briteknek, skótoknak, pikteknek, íreknek és walesieknek, sőt a saját ambícióikat dédelgető szászoknak, northumbriaiaknak és merkáriaknak is megvannak a maguk speciális (a játék nehézségi fokát nagyban befolyásoló) indulási pozícióik, épületeik és egységeik. E változatosság fényében különösen értékelendő, hogy a játék egyensúlya mégsem „borul meg” különösebben egyik vagy másik fél javára: a viking Huscarlok és Jomsvikingek jelentette fenyegetés jól kivédhető a szász Fyrdmen gyalogság és Housecarlok segítségével, az íreknek pedig ott vannak a nagyjából hasonló harcértéket képviselő Kernek és Bonnachtok.

Sárkányhajón szállni élvezet? A viszonylagos kiegyensúlyozottság ellenére persze az alkotók gondoskodtak róla, hogy a büszke vikingeknek némiképp jobban menjen a sora, mint pl. a jelentéktelen pikteknek. Ennek megfelelően a skandinávok nemcsak gyorsabb hajókkal rendelkeznek, mint a többi frakció, hanem ráadásul kikötőkre sincs szükségük csapataik be-, és kihajózásához. A viking virtus (és a történelmi hűség) érvényesülését segíti elő az is, hogy a vad északiak az ellenséges épületek lerombolásakor is külön „pénzjutalomban” részesülnek. A vetélytársak nem kis szerencséjére azért nekik is akadnak gyenge pontjaik: a játék kezdetén a riválisok közül még egyedüliként pogány északiak különösképp kiszolgáltatottak a keresztény hittérítők tevékenységének. Márpedig ha valamelyik az induláskor is a vikingek kezén lévő tartomány kereszténnyé válik (vagyis a hívők aránya eléri, vagy meghaladja a 80 százalékot), akkor a skandinávok legtöbb előnye azonnal semmivé lesz: nemcsak számos, a pogány hitvilághoz szorosan kapcsolódó épületről (pl. oltárok), de a fosztogatásból származó „extraprofitról” is kénytelenek lemondani.

Az jobbágyoknak dicsérete. Kisebb változtatásokon mentek keresztül az eredeti játékban található hadjáratok is. A választható frakciók száma újabb hárommal gyarapodott. Spanyol barátainkat valószínűleg nagy-nagy örömmel tölti el, hogy Kasztília mellett immár Aragónia zászlaja alatt is harcba indulhatnak (de akkor hol van Leon és Navarra, kérdem én), a győzelemhez vezető utat az abszolút tengeri hatalomban megtalálni vélők pedig a Szicíliai Királyság oldalán találhatják meg számításukat. Számukra a legörömtelibb hír mégis az, hogy választható félként a Magyar Királyság is feltűnt a korabeli Európa politikai térképét formáló nagyhatalmak között. Sőt, mindjárt egy speciális egységet is kaptunk, amelyben azonban vélhetőleg nem telik majd túl sok örömünk, ti. a „Jobbagy” névre hallgató gyalogság szerepe legtöbbször kimerül abban, hogy néhány pillanatra lelassítsa az ellenség rohamozó lovasságát. A Creative Assembly alkotógárdáját mindazonáltal így is megilleti a dicséret, hiszen egy eredetileg is nagyon jó játékot políroztak immár csaknem tökéletesre. Amíg megérkezik a szintén e csapat által fejlesztett, ha lehet, még az eddigieknél is izgalmasabb témát feldolgozó Rome: Total War, a számítógépes stratégák aligha találhatnak élvezetesebb időtöltést, mint amit a jelen küldetéslemezzel kiegészített Medieval kínál számukra.

Armageddon közeleg

Korabeli hipermarket megnyitó

Joshua

88%

- grafika 18/25
- zene/hang 13/15
- játékélmény 38/40
- kategórián belül 14/15
- összhatás 5/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

PRO: MAGYAR VONATKOZÁS, SOK ÚJ EGYSÉG, ÚJ HARCRENDSZER
KONTRA: NEM TELJESEN KIEGYENLÍTETT, HOSSZÚ TÖLTÉSI IDŐK

MINIMUM GÉPIGÉNY
Medieval: Total War megléte

ARENA
Dark Omen.................................72%
Stronghold 80%

POSTAL 2

Fejlesztő: Running With Scissors **Kiadó:** Whiptail Interactive **Web:** www.gopostal.com

Amióta beköszöntött kishazánkba a valóságshowk műfaja, mintha minden a feje tetejére állt volna. Elvégre a nézők azóta jóval több SMS-sel és telefonhívással tisztelték meg a valóságshow-kat, mint például a kétségtelenül nemesebb célért küzdő és társadalmunkra sokkalta jobban kiható Aranyág kezdeményezést...
Persze egy személyért sokkalta látványosabban lehet izgulni, mint egy szimpla közösségért, különösen, ha az az egyén tulajdonképpen valamely önmagunk elől is titkolt énünk kivetülése. Erőszakos hajlamaink például kivételes könnyedséggel tudnak testet öl(te)ni a játékokban, pláne egy Running With Scissors féle FPS-ben, amely a világon elsőként kapta meg a legdurvább "Intensive Violence" minősítést.

Első lépés a tiltólista felé. A már nevében pszichopata hajlamot idéző fejlesztőgárda („ollóval rohangálva") először '97-ben pimaszkodott a hatóságokkal, amikor örökbecsű görcsoldója, a Postal könyörtelenül elénk tárta az emberi kegyetlenség különféle formáit. A játékot több mint tíz országban betiltották, ráadásul az amerikai Posta is rászállt, mivel nem akarta, hogy a "postások erőszakosak" tévképzet tovább terjengjen a köztudatban (ennek ellenére már rég vígan éldegél a "going postal" kifejezés).

Ki gondolná, hogy ezt még fokozni is lehet? Bűnös életünk egy vidéki kisvárosban, Paradise-ban nyer értelmet (?), amikor is egy álmos reggelen arra ébredünk, hogy koszos lakókocsink légkondicionálója tönkrement, a tej elfogyott, és még idióta barátnőnk is ugráltat holmi napi ügyek elintézése végett. E megpróbáltatásokat már egy Kozsó-szintű harmóniával, emberszeretettel megáldott egyén sem viseli el, nemhogy egy ember, így az ásót fölkapva a fészerből megkezdődik ötnapos ámokfutásunk.

Félelem és reszketés Paradise-ban című kalandunk természetesen nem csak az ásó bájos asszisztálásával történik (bár élvezet vele begyűrni a kobakokat), idővel egyre brutálisabb eszközökhöz juthatunk. Mi több, a shotgun illetve géppisztoly végére akár egy kóbor macskát is erősíthetünk, ami nem feltétlenül esztétikai célokat szolgál (jóllehet meglehetősen kéjesen vonaglik a csövön), ahogy megfigyeltem, a dög még jobban fókuszálja a lövéseket! A benzineskanna is hamarjában jó barátunkká válik, a sétálóutcákat például gyönyörűen lehet vele tűzbe borítani. Ha esetleg piromán tevékenységeinket túlzásba vinnénk, és a továbbjutást néhány kósza lángnyelv akadályozná, akkor sincs semmi vész, a megoldás meglepően kézreálló, csak a sliccünket kell lehúzni, s a célterületre csurgatni (amennyiben mi kapnánk lángra, csak célozzunk magunk fölé). A molotov-koktél, illetve a gránát is praktikus jószág, ámbár a területre ható véres marhafej (!) – amely már messziről szaglik – semmi a rakétavető vagy a napalmszóró pusztító erejéhez képest...

Ami végképp felbosszantja az embert. Ugyan az Unreal-motor döcög a program alatt, grafikában meg sem közelíti mondjuk az Unreal 2 látványorgiáját. A képi világa egy 3-5 éves játék életlen képtömegével vetekszik, egyedül a licencelt Karma engine által életre keltett newtoni fizika hoz némi felüdülést. Hab a tortán, hogy a pályák közti töltési idő is felettébb hosszú: élek a gyanúperrel, hogy az alkotók szánt szándékkal progra-

Hát ennyire igényes ez a játék

Ezért kár volt az Unreal motort megvenni...

...ezért is, bár a kergemarha nem lett rossz

Ez a kép fejezi ki a legjobban a játékról alkotott véleményünket

Szóljatok a CIA-nek! Megtaláltuk Bin Ladent!

mozták így, hogy mindenképpen bekattanjunk a nagy várakozás közepette (a töltésjelző csík például hiába éri el a 100%-ot, valójában minden esetben a felénél tart csak)… A gyarló ember mindezt persze nem bírja cérnával, az idegőrlő szobrozás során minduntalan felülkerekednek rajtunk az állatias ösztönök, s kisebb emlékezetkiesést követően azon kapjuk magunkat, hogy az ásó segítségével emberfejekkel golfozgatunk, vagy éppen szemérmetlenül lelkészeket vizelünk le…

Tulajdonképpen erről szól az egész, ámbár a Postal 2-ben nem pusztán az öldöklés áll a középpontban (illetve az életükért könyörgő civilek szánalmas vergődései) – mindezt kivételesen groteszk humor hatja át. Akkor még csak cinkosan kacsintva kuncogtam magamban, amikor a ruhabolt öltözőjének minden sarkában egy-egy ipari kamerát fedeztem fel (hogy az alkalmazottak minden szögből megcsodálhassák a betévedő nőket), de amikor a játékteremben egy The Simsre hajazó Sym Homeless nevezetű hajléktalan-szimulátorra leltem, szabályosan röhögőgörcs kerülgetett. Szerencsére a

A SZENÁTOR

Az alkotók természetesen nem feledkeztek meg az általuk „igen nagyra tartott” amerikai szenátorról, Joel Liebermanról, aki híresen a videojátékok elleni banális küzdelem élharcosa, így kicsit sem pimasz húzás a fejlesztőktől, hogy alkotásukban gyalázó falfirkák tömege emlékezik meg a derék honatyáról.

pályák közti vándorlás nem unalmas, utunk során számos igazi kisvárosi életképpel gazdagodhatunk: megcsodálhatjuk a békésen macskát kergető, jobban mondva marcangoló kutyust (kutyakajával akár gyilkos fenevaddá is idomíthatjuk), a „Mentsd a fákat, égess könyvet!” mondatot skandáló tüntető tömeget, vagy a vakmerő gettókölköt, aki minket próbál kirabolni.

A küldetések is hasonlóan elmebetegek, a tejvásárlás missziója például hihetetlen próbatétel elé állítja a gyanútlan játékost: el kell döntenie, hogy megerőltetve magát gyöngyöző homlokkal fizet, vagy dacolva a törvénnyel – és vállalva a következményeket – kisétál a boltból. Mivel az előbbi meglehetősen kispolgári felfogásra vall, többnyire utóbbi nyer teret, magától értetődően szadista hajlamaink keretében. Ehhez persze a helyi hatóságnak is van egy-két szava: ugyan az első napokban csak tohonya fánkzabálók hajkurásznak, a játék vége felé már a SWAT, illetve a katonaság is a nyomunkba ered, ami rendszerint GTA3-szerű kétségbeesett menekülésbe torkollik. Különösen, mivel az ellen meglepően okosan próbál likvidálni minket: ha egyedül van, segítségért folyamodik, csoportokba verődik, tűz alatt tart, és folyamatosan a hátunkat kutatja. Természetesen mindez tovább ösztönzi az embert az esztelen pusztításra, de csak míg bele nem veti magát az agyament küldetésekbe, amelyek például szavazásban, gyónásban, fenyőfalopásban, apánk sírjának megöntözésében (vajon mivel…), vagy éppen erőszakos játékok elleni aláírásgyűjtésben (!) merülnek ki.

Valaki idebüfizett. Tény, hogy ennyire – kéretik hadarni: – ízléstelen, otromba, nyers, gyomorfogató, felháborító, visszataszító és mindenekelőtt undorítóan naturalista játék még nem pofátlankodott be a piacra, így nem kérdés, hogy kiskorúak körében azonnali tiltásra szorul. Mindazonáltal nem szabad elfelejtenünk, hogy a Postal 2 nem egy Soldier of Fortune, ahol a brutalitás csupán eszköze a botránykeltésnek, illetve a példányszám növelésének. A Running With Scissorsnak elsősorban nem a megbotránkoztatás volt a célja, hanem hogy egy jóízűt nevessünk önmagunkon, idiótaságainkon, agyunkból egy-egy nehéz nap során előtörő beteg képzeteinken. Hogy ehhez a gusztustalanságot használták eszközül, már kérdéses, hogy jó ötlet volt-e. Ezt igazolja a cég álláspontja is, miszerint az erőszaknak csak és kizárólag a szórakoztató termékekben van helyük, s nem az utcákon. Na igen, amennyire kegyetlenek a fiúk, annyira józanok. És idealisták…

Puma

56%

grafika	17/25
zene/hang	7/15
játékélmény	24/40
kategórián belül	6/15
összhatás	2/5

CD MELLÉKLET

csalás [háttérkép] javítás demo

PRO: IDIÓTA KÜLDETÉSEK, HATALMAS, ÁMBÁR OBSZCÉN POÉNOK

KONTRA: OCSMÁNY GRAFIKA, HOSSZÚ TÖLTÉSI IDŐ, NÉHOL HÁNYINGERKELTŐ

MINIMUM GÉPIGÉNY

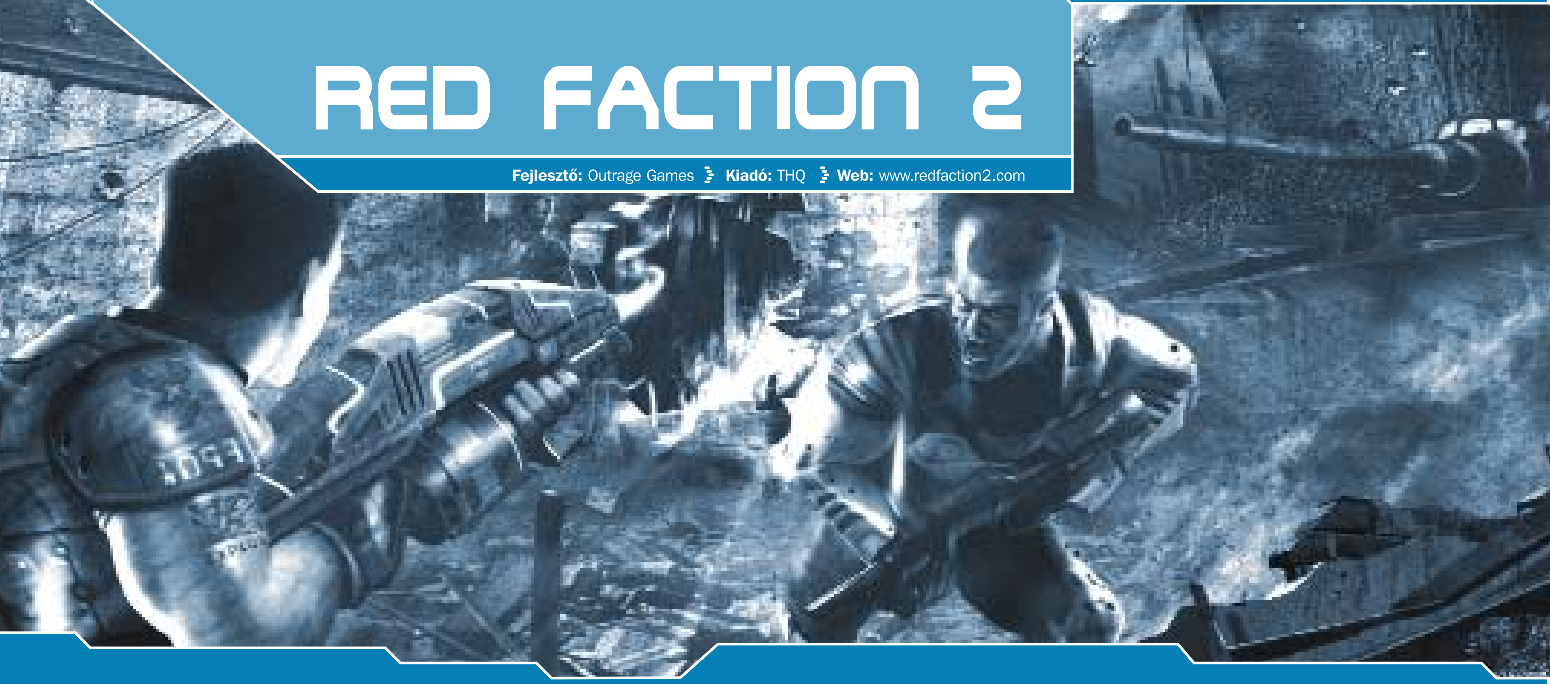
P III-733, 128M RAM, 3 GB HDD, D3D

ARENA

Ehhez hasonló? Aligha…!

RED FACTION 2

Fejlesztő: Outrage Games **Kiadó:** THQ **Web:** www.redfaction2.com



Ha hinni lehetne a marketingeseknek, akkor a hangzatos szlogenek alapján máris odavethetnénk magunkat a Red Faction 2 lábaihoz, és ócska közhelyekbe merülve rebeghetnénk hálaimát az érkezése okán. Az „egyedül hentelek” kategória legújabb üdvöskéje ugyanis nagy falromboló hírében áll. Döntsd le a falakat, üss lyukat, ha elakadnál – merész kijelentések a Freespace és a Summoner alkotóitól, de az egykor szintén játék határok nélküliként aposztrofált „lenyomlak belső nézetből” című marsi előadás a Red Faction-ben már megcsillantott valamit a tapétaszaggató Geo-Mod (real-time pályarombolás) képességeiből.
A hajdani Parallax stúdió felbomlása után először a Volition futotta meg ezt a kört, most pedig testvérvállalata, a „kettétört óriás” másik fele (Outrage) vágta bele a fejszéjét képletesen szólva a betonfalakba...

A fiúk már nem a bányában dolgoznak...

A két évvel ezelőtti „mészáros”, vagy ha jobban tetszik, a jövő proletárja, alias Parker, még alulról küzdötte fel magát, most pedig Alias, aki nem Parker, felülről bomlasztja a rendszert. Történt ugyanis 2001-ben, ami a Red Faction világában a XXII. századba röpített, hogy a gonosz és kapitalista kizsákmányoló, Ultor a Mars egyik bányatelepén rendre a 2. ütemet nyomatta a dolgozóknak (gyk. szívás). A munkásosztály behúzta a kéziféket, és Parker elindult dorgálni, időközben az is világosan lecsengett, hogy a jó oldalt képviselő lázadó frakció, a Red Faction kiváló a tervezésben, megy a nagy szájtépés, de a munka java a képernyő előtt vitézkedő játékosokra maradt. A lázadás óta öt esztendő telt el, s a gubancok a földön folytatódnak. Victor Sopot kancellár nevét fonetikusan ne nagyon elemezgessük, de tény, hogy a -t végződés még nem időszerű, ám biztosíthatok mindenkit: a játék végére az lesz, ez a sztálini felhangokkal kikevert diktatórikus karakter ugyanis a ténykedésünk célpontja. A számláján a szokásos brutalista túlkapások, vélhetően gyerekkorból fakadó erőszakos megnyilvánulások (Postal 2-t kellett játszania reggel-este), és némi uralmi hajlam van. Egy ötfős kommandós-alakulat teszi le a nagyesküt, hogy kibelezik még az idén, ebből a társulatból a robbantási szakértő, Alias nevezetű egyén (gyönyörű „álnév”) testpáncélja mögé bújhatunk be.

A gonoszoké a hetes, a jófiúk hatan vannak...

A balhé főnöke, Molov, akit gyakorlatilag kétszer láttam, egyszer mellette lőttem, majd valamikor a végén pedig rá... A két esemény közti fordulat azért nem egy shakespeare-i kanyar, megelőzendő a kéz- és lábtörést a nagy tolakodásban, az egész sztori beleférne egy kétoldalas képregénybe. Az osztag lopakodója, Tangier talán a szívünknek és a szemünknek legkedvesebb karakter, kissé sarkosan szemlélve akár Solid Snake női kiadása lehetne, Quill, a másik áramvonalas női modell pedig mint mesterlövész domborítja kebleit felénk. Ha gépészkedésre kerülne sor, Shrike a mi emberünk, minden jármű jeles ismerője – bár nem személyében, inkább funkciójában a játék egyik fontos húzóereje. Kimaradt Reptor, az ügyeletes izomagy, azaz a nehézfegyverek mestere, s vele végre (plusz szerény személyünk) teljessé válik a csapat. Igaz, erősen kérdőjeles a „csapat” szó, hisz váltogatni nem lehet a tagok között, és további fájdalom, hogy a kommunikáció is kimerül néhány pálya „rohanjunk együtt” paródiájában. Oké, hogy nem Alias a világ közepe, de ha már ilyen szépen összejöttek, legalább legyenek egy kupacban, és ne a robbantási szakértő túlórázzon állandóan.

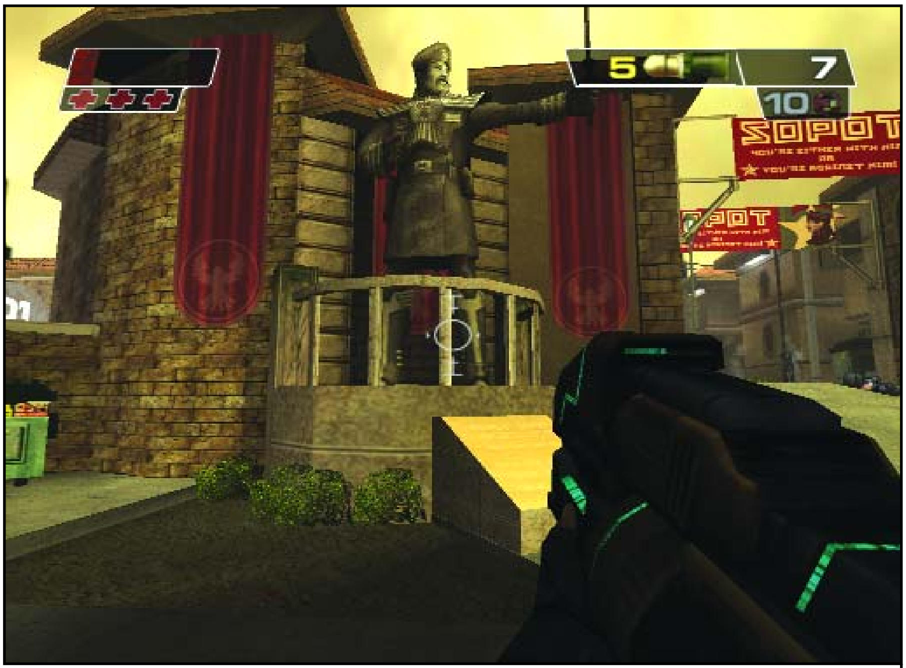
Ha ronda, hát ronda (zacskót a fejére)...

Néhány seduxent bedobtam, mikor az első pályán harmatos animáció után feltűnt az a pixelkupac, amit máshol megerősített védelmi körzetként szokás emlegetni. Jobb helyeken izgalmas textúrákba csomagolják a jól megmunkált felületeket, hogy rángó ajakkal, elkerekedett szemmel rontsunk az AI közé. Próbáltam ugyan nem előveni az igénytelen hozzáállásomat (mint amikor azt kell megemészteni egy hexás stratégiában, hogy négy vonal már egy tank), de így is nehéz magyarázatot találni arra, hogy épp az aperitif van ilyen csúnyán elbaltázva. Hajlok rá: a konzol-szindróma szedi újabb áldozatát, bár nem általános, hogy a Playstation 2-re tervezett, majd adoptált játékok PC-n is harmatgyengén muzsikálnak.

A fair play nem az erősségünk

Csak fordulj meg, kapsz olyat a tarkódra, hogy...

A háttérben a Geo-mod újabb áldozatát szedi



Bin Laden után megtaláltuk Saddam Husseint is. A következő Kaya Ibrahim lesz!

Füstbe ment terv

Az Unreal részletesebb textúrákat használt anno, bump-mappinget ne keressünk, az már a poligonkardjába dőlt, mikor a 2 évvel ezelőtti színvonalat meglátta. Felötlött, hogy kettéharapom a cd-t, és visszaküldöm Sasának az „NKT” jelzővel (Nem Kompatibilis Tikával), de azért odavágtam egy gránátot az erőd tövébe. A fal ledőlt, no nem valami rettentő nagy látványosság, de mégiscsak ledőlt. S ha már bent vagyok, hát szétkaptam pár őrtornyot is, szép sorban borultak meg, mint vakondok a rotációs kapa alatt, szóval a dolog kezdett tetszeni. A későbbi külső pályákat kísérő borzalmas szürke és pasztellszíneket, az esztéták kihalásával fenyegető pórias látványt egyébként magyarázza, hogy sem az id, sem az Epic, mint ahogy egyik nagy engine-fabrikáló műhely sem készít omlásos struktúrát, mert a „véletlenszerűen” kifúrt lyuknál, minél szebb a becsapódás környezete, annál borzalmasabbá teszi a széleket takargató textúra.

Gyenge kezdés után erős visszaesés... A Red Faction 2 szabvány ugra-bugra FPS, semmi spéci mozdulatsor, se tigrisbukfenc, se kukucskálás, mint ahogy padlóra feküdni is csak életerőnk nullázása árán lehet. A pusztán szingli-szálat nyomató shooterek, már amelyik nem két nap múlva a kukában végzi, általában karakterfejlődést, lopakodást, komoly történetet szervíroznak, vagy olyan extrákat, amit a Volition egy gyenge botmatch opcióval akart kiegyenlíteni – sikertelenül. A lőszer és életerő pakkok a földön hevernek, az interaktivitás csúcsa az ajtók nyitogatása, erre multiplayert csak beteg ember tervezhet, így jogosnak érzem, hogy a fejlesztők ezt nem erőltették halálra...

Azért nem minden papsajt... Korbácsolom rendesen a művet, pedig van néhány magasabb lap is a pakliban, mint a kettes. A játék harmadát-negyedét harci szerkezetek pilótafülkéjéből, lövegtornyából nézhetjük végig. A magunkra ölthető battle armour (mini-mech) szép kis kaszálást tud véghezvinni, mind életerőben, mind a környezetben. Két golyószóró dolgozik az acélkarokba építve, és rakétákkal tágíthatunk a természetes akadályként funkcionáló falakon, miközben gyújtógránáttal megpirítva égő fáklyaként rohangálnak az elit amúgy hűvös tagjai. Sopot páncélosaiból is elmarkecolunk egyet-egyet néhanapján, az irányítás ugyan nem, de a tűzvezérlés a mi csápjaink sajátja. Sövényt vágni a szűk sikátorok falában, ledurrantani pár bepáncélozott ellenséget... azaz azt hihetnénk innen már sínen vagyunk, de mindig elrontja a szórakozást néhány túlságosan lebetonozott objektum. A légierő szárnyas csodájával csupán egyetlen városnézés van betervezve, ami látványilag egy nagy nulla, de hangulatilag pofás. Az üvegablakokon át bedarálva végigpusztítani egy irodaépület teljes frontját, vagy a hangyaként szaladgáló emberkék közé röptetni néhány velős töltetet mesés vasárnapi kikapcsolódás. Ez mind nem újdonság persze, az első részben ezek a mozzanatok – bányába vetítve – megvoltak hasonló járművekkel (mech-re ugyan nem emlékszem), sőt a tengeralattjárós túra is mindkét rész sajátja. Az U-bootban a műszerfal kellemes, a víz alatti világ borongós, a robbanásoknál pislogjunk, az aknák, s más nem túl kedves tengeralattjárók pedig serényen emlékeztetnek, hogy a torpedó nem véletlenül alapfegyverzet.

GEO-MOD

Az előző rész egyik nagy újdonsága volt, hogy a gránátok és rakéták a „puha” helyeken lyukat ütöttek a környezetben, néhol állványokat lehetett leomlasztani, vagy átjárót vágni, amely nem szükségszerűen a továbbhaladást, hanem a játékélmény összetettségét szorgalmazta. A real-time módszernek, amit alkalmaznak, egyébként számos elvi és gyakorlati korlátja van, még most, a második részben, ahol jóval több a darálható fal, itt is messze állunk a pálya totális legyengítésétől. A főfalakat például megbontani nem lehet (különben lemennénk a pályáról), a statikailag fontos elemek szintén stabil kategória, tehát kártyavárként összeomló épületek nincsenek (kivétel az őrtorony), továbbá az acélos külsejű, vagy mellékvágányra terelő, neadjisten a későbbi továbbhaladást veszélyeztethető elemek (lépcsők, feljárók, liftek, etc.) védve vannak. Ami marad, az a vékony válaszfalak, áthidaló elemek, oszlopokon a vakolat, többszintes belső terek (belátható, egyazon pályán szereplő szintek) esetében néhol a padló, lámpaoszlopok és egyéb miskulanciák, üvegfelületek keretei – az ajtók sajnos nem... A lehetőségeket elnézve úgy tűnik, a totális megsemmisítés csak hiú ábránd, hisz a járművek sem képesek nagyobb pusztításra, pedig poén lenne teljes épületeket eltörölni, megkímélve magunkat az unalmas pályák némelyikén a kézimunkától...

Jók vagyunk: állunk, míg az NPC-k dolgoznak

Micsoda fejetlenség!

Azt hiszem, nem kellett volna felbosszantani

Az arzenál... Amikor minden fegyvert begyűjtöttem – van néhány egyedi is, amit a főellenségek kiterítése után kasszírozhatunk be (fáin mesterlövészpuska, öt gránátot szétterítő élősövet-károsító) –, azt vettem észre, hogy messze ez minden idők legjobb futurisztikus arzenálja. Kiegyensúlyozott, jól megtervezett eszközök, amelyeket öröm használni. Az alsó harmad – hagyományos lövedékkel működő flinták – levetíthetők a mai high-tech csodákra, például a hangtompítós géppisztoly a belga P90-re, a rohampuska a német G3A3-ra, a NICW az OICW-re, és így tovább. A pisztolyokat lehet kétkezes Bruce Willis-es módban használni, mint ahogy két Uzira hajazó minigunt is tenyérbe csaphatunk, de akkor – logikusan – gránátdobás nyista, különben szabad kacsónkkal bármikor odavághatunk egy tömegelosztót, akár tapadó változatban is, vagy a nano-herkentyűkkel megtűzdelt szuperkatonákat lebéníthatjuk egy EMP-vel. Az M60-ast másoló géppuska Schwarzi fénykorát idézi, a brutális, folyamatosan is tüzelő sörétes ideális tatarozásra, a gránátvető egy közeli közvetlen találatától pedig két térdből elhagyott, pillanatnyilag kimerevedett, 46-os lábfejre csodálkozhatunk rá. A railgun – régi Quakes műszer – másodlagos funkcióban röntgengép, így falon keresztül merevíthetünk örökmosolyt az AI szájára... Persze van rakétavető és mesterlövészpuska is a talonban.

Szituációk... Az első etapban alapozzuk a jövőt, akkor lopjuk el a nanotechnológiát, amely cirádás effektekben végül a karaktereken is megjelenik. Jó két év múlva, Sopot likvidálása okán, egész kellemes épületbelsőket is láthatunk. A harsány plakátok, a fantáziadúsabb hivatali belsők mellett hangulatos bázisok, rakétasilók gyomrában azért sosem feledkezhetünk meg róla, hogy a Geo-mod (lásd szövegbox) a nagy menetelés egyetlen igazi húzóereje. Míg a galériáról leugráló gárdisták, a stúdióba bedörrentett gránát után akciófilmeket idéző hullarepkedés, és az ablakon beköszönő vadászgép csupán kisebb szépségtapaszt jelent a pályákat átitató „A-ból B-be egyetlen úton, mindenkit kibelezve” sémák tengerében. Föld alatti pálya, víz alatti szakasz, csatornarendszer, csupa ismert klisé szépen sorban, talán a sztálingrádi ostromot idéző szituáció – egy rommá lőtt város beterítve mesterlövészekkel, és megkínálva egy rögzített löveg mögül történő durva henteléssel – az egyetlen igazi gyöngyszem. A fizikai modell nem túl bonyolult, de tetszetős, az emeleten lelőtt testek lezuhannak, a gránát, akár kézből dobjuk, akár vetőcsőből indítjuk, töri az ablakot, és nem a felületén robban. Az éjjellátó képe mondhatni tökéletes, ennek megfelelően kemény 10 egész másodpercig kellett használni.

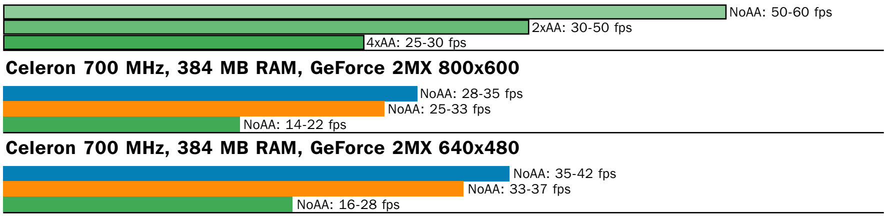
Észkombájnok... Az AI, legyen szó a policájról vagy Sopot bármelyik elit militaristájáról, ugyanazokat a hibákat és erényeket vonultatja fel végig, a jóságok közül a SOF-ból ismerős sarok mögül kihajladozó tüzelés, a legyengítés utáni nyúlcipő értékelhető, a bakikból pedig abszolút kedvencem a gránát elől elfutó, majd a detonációra éppen visszaálló katonák esete. A pályák közben nem lehet menteni, de mindent elárul, hogy a végigjátszás során 2-3 esetben fordította talpát az ég felé a karakterem. A játék felétől szállingózó nanóval felturbózott ellenfelek sem sikeredtek keményre. Az elfuserált, zombikinézetű torzók, a gőzfelhőben törtető szürke „bádogemberek” vagy a plazmás izzást szimuláló csúcsmodellek sorozatos fejlövéssel túl könnyen megboríthatók, bár a találat helye és a halál gyorsasága között csupán ennyi összefüggés van.

Megmérettetett, és kevésnek találtatott... Sopot halála rettenetesen közeli, 3-4 óra játék után a sztálini diktátor megmurdelt – igaz, nincs még minden veszve, jön egy színpadias fordulat, és kitolja a teljes játék hosszát 6-7 órára (nem volt kedvem minden civilt kigyilkolni, pedig akkor állítólag másfajta befejezése van)... A Red Faction első részét emlékeim szerint hetekig nyomtam, a lebegő őrszemmel (óriásrobot) és a forró acéllal tele aknánál szép hosszan el is merengtem. Itt nincsenek talányok: nyomj be egy kis robbanóanyagot a megfelelő helyre, aztán futás. A játék motorjával készített renderelt animok minősége botrányos, a játék saját motorjából kilopott karaktereket vegyítették borzalmas hátterekkel. Az értékelhető minőség a zenében jelentkezik, tényleg nagyon eltalált darabok, a hangok közül pedig Sopot dübörgő basszusa a menü alatt valami eszméletlen. A halálozások animációja szintén az élenjáró érdemérem várományosa, öröm gyilkolni, mint ahogy a Geo-modnak köszönhetően az épületek amortizálását is kötelességünknek érezzük. Csupán ott a bibi, hogy mindezt „szürke” környezetben kényszerítik rá a szerencsétlen vevőre egy olyan rövid játékban, amit rajongók szoktak összeütni két délután alatt küldetéslemez címén.

Red Faction 2
TELJESÍTMÉNYTESZT

Mérési körülmények:
A tesztet a Red Faction 2 első (Foreign Lands) pályáján közepes (medium) nehézségi szinten 32 bites színmélységgel végeztük el. A mérést az ingyenesen letölthető Fraps programmal végeztük (www.fraps.com).

Minimális grafikai részletesség | Normál grafikai részletesség | Maximális grafikai részletesség



Mint láthatjátok, nagy teljesítményű gépen a magas felbontás és a 4x-es antialiasing bekapcsolása ellenére is kiválóan futott. A gyengébb konfiguráción azonban a folyamatos játék érdekében jelentős „butításokat” kellett eszközölnünk, ám a PlayStation 2-konverziónak köszönhetően igazán nagy látványbeli különbségeket csak a robbanási effektusok megvalósításában tapasztaltunk.

Tika

70%

- grafika 15/25
- zene/hang 14/15
- játékélmény 29/40
- kategórián belül 9/15
- összhatás 3/5

CD MELLÉKLET
[csalás] [háttérkép] [javítás] demo

PRO: Geo-mod még mindig „forradalmi”, kiváló zene, hatalmas és használható fegyverarzenál

KONTRA: A konzolverzióból adódóan gyenge grafika, nagyon rövid játékidő, nagyon buta mesterséges intelligencia

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 500, 128 RAM, 800 MB HDD, D3D

ARENA
- Red Faction................................78%
- Unreal 2 ....79%
- No One Lives Forever 2.................85%

NOSZTALGURU - 1994/5

Wing Commander 3

JÁTÉKTESZT

Wing Commander 3

The Heart of the Tiger

Ó igen, a nagy kedvenc: Wing Commander 3… Máig emlékszem arra a december 23-ára, amikor is a hazai forgalmazó boltja előtt hóban és jégben maroknyi emberrel együtt fagyoskodtam az első magyarországi WC3 szállítmány megérkezésére várva, hogy aztán a becses zsákmánnyal hazatérve borsódzó háttal és tátott szájjal meredjek a soha nem látott minőségű bevezető filmrészletre. Az első „igazi" hollywoodi szuperprodukciót – vagy ahogy akkoriban nevezték: interactive movie-t – tisztelhettük a játékban, amelyet 4 millió dolláros előállítási költség, jól ismert színészek – Mark Hamill (Star Wars), John-Rhys Davis (Indiana Jones), Malcolm McDowell (Kék Villám) –, remek történet, hihetetlen grafika és persze látványos űrharc jellemzett. Igaz, Origin szokásokhoz híven a megjelenéskor olyan PC még nem létezett, amelyen gond nélkül futott volna a játék (emiatt aztán bántották is eleget a programot), de az igazi nagybetűs Hangulat bőven kárpótolt az itt-ott akadozó akcióészekért. Bőszen irtottam hát a kilrathi-kat, élveztem a történetet bemutató gyönyörű átvezető filmeket, és áldottam Chris Roberts nevét, amiért mindezt elhozta nekünk. Nem tagadom, személy szerint kicsit elfogult vagyok a játékkal szemben, az emlékek is megszépültek az elmúlt évek alatt, azt viszont továbbra is őszintén hiszem, hogy minden hibája ellenére a Wing Commander 3-nak meghatározó helye van a PC-s játékok történelmében. A Wing Commander 1 és 2 méltó folytatása, örök darab a Top 10-es ranglistámon.

Del

Doom II

JÁTÉKTESZT

Wolfenstein, Doom, Doom II, Quake… Ez a négy program lehetne akár az FPS-ek törzsfejlődése is, hiszen a ma fellelhető összes First Person Shooter alapjait ezen alkotások fektették le. Én először a Doom-mal találkoztam, még anno a zuglói szerkesztőségben, mikor is Masell lelkendezve nyomott valamit az egyetlen PC-n a helységben, mivel akkor még javában tombolt az Amigás korszak, és a szegény 386-os elég mostoha körülmények között vegetált a sarokban. Nekem az tűnt fel elsőként, hogy kollégánk a széken jobbra-balra dülöngél, miközben vadul nyomkodja a billentyűzetet. Kíváncsian közelebb menve először nem értettem, minek a nagy felfordulás, hisz ez is csak egy játék a sok közül, de aztán rájöttem. Ehhez pedig nekem is oda kellett ülni elé, és végre megérthettem a lényeget: 3D! Nem csak valami sík pályán megy az ember négy irányban, hanem itt végre megtapasztaltam a mozgás teljes szabadságát! A game annyira magával ragadott, hogy napokig le sem szálltam róla, de nem én voltam az egyetlen (Bear nagy örömére…). Azt hiszem, ez a szabadság az, ami ma is a gépekhez láncolja az embereket, igaz, a mai konfigurációkon 99%-ban már csak 3 dimenziós játékok találhatóak. Akkor mi a másik vonzerő? Erre is a Doom a válasz: a deathmatch! Előtte még egy programban sem lőhettük szét ilyen hatékonysággal és látvánnyal az előttünk osonó, mit sem sejtő barátaink ülepét! Ráadásul kaptunk külön Deathmatch pályákat is az új részhez, amik csak bővültek a később megjelenő pályaszerkesztők által. Igen, ez a game beütött rendesen. Bár az első (shareware) rész is talált rajongókat, a folyamat mindenképpen a kettőnél indult be igazán, és még én is az alapján gondolkoztam egy PC vásárlásán, hogy a konfigon a Doom II megy-e majd teljes képernyőn. A játékot azonban hamar elfeledték az ID emberei, mikor a Quake sorozat került az előtérbe, és ugyan John Carmack már telekürtölte a világot a harmadik résszel, elég könnyű belátni, hogy ez már nem egy olyan játék lesz, amit nagy kedvvel csináltak nekünk, hanem csupán egyszerű marketingfogás a grafikai motor jobb eladhatósága érdekében…

M. D. Jon

Battle Isle 2: The legacy of the titans – avagy a háborús konjunktúra folytatódik

JÁTÉKTESZT

Nem kétséges, hogy a Battle Isle 2 korszakos stratégiai játék volt anno (és még ma is az). Aki kihagyta, az vessen magára, és büntetésként játsszon valamelyik sokadszorra klónozott, sokadrangú RTS játékkal. Amit lehetett, azt a Battle Isle 2-ben a Blue Byte kihozta a hatszöges keretrendszerből. A 3D csataanimáció sem volt megvetendő újítás, de a komplex tapasztalatrendszer, az első osztályú mesterséges intelligencia és a sok elvarratlan szálat is tartalmazó háttértörténet (nevezhetjük akár háttértörténelemnek is) dobogtatta meg legjobban a játékosok szívét. A történet nyitott ágai folytatásért kiáltottak (talán nem véletlenül…), és ez az igény visszhangra lelt a fejlesztők fülcsatornáját követően az agyban is. A döntést követő munka végeredménye lett a Titan's legacy bővítő. A keretrendszeren mint győztes csapaton nem kellett sokat változtatni, így a bővítés stratégiáját választották, többek között hét új egységgel gazdagítva a fegyverarzenált. A nyilvánvaló bugokat módszeresen levadászták a programból, és az eredeti BI2-ben talán legtöbb kritikát kapó AI sebességén is javítottak, valamint számos eseményvezérelt történést építettek be, pl. az apály idején néhány körre kiszáradó folyókat. A történet néhány oldalágát átvezető animációkkal nem takarékoskodva varrták el a bővítő lemezen, többek között a korábban oly sok gondot okozó partizán vezetők is elnyerték végre méltó jutalmukat korábbi tetteikért. A készítők azokra is gondoltak, akik nem bíznak a számítógép egybites döntéseinek sokaságában, és végre-valahára hús-vér ellenfélre vágytak, hogy igazi életet vigyenek a hatszögrácsba. A játékosok multiplayer módban, számos új térképen küzdhettek meg egymással modern agy-gladiátorként. Ha tömören akarom összefoglalni az emlékeimet, akkor az újabb bugoktól eltekintve egy kiváló játék jó és hangulatos folytatása volt a Titan's legacy. Bárcsak minden bővítő ilyen színvonalú lenne…

Charlie

ENTER THE MATRIX

Fejlesztő: Shiny Entertainment **Kiadó:** Atari **Web:** www.enterthematrixgame.com

Négy éve, hogy szabadságot ígérve rabul ejtett bennünket a Mátrix. A két fiatal chicagói srác, Andy és Larry Wachowsky elméjéből kipattant, a legkülönfélébb ó- és újkori filozófiai irányzatokat, mitológiákat, európai és ázsiai hitvilágot magába olvasztó, a manapság ritka cyberpunk sci-fit soha nem látott dinamikájú és látványvilágú akcióval és a keleti kung-fu filmek hatásaival elegyítő mozi milliós rajongótábort gyűjtött, megdönthetetlennek látszó bevételi rekordokat és az akciófilmek terén új standardot állított fel.

A nyúl üregében. Már akkor tudtuk azt, ami mára nyilvánvalóvá vált: a film csak egy része az egésznek – a fiúk egy komplett univerzumot építettek fel, melynek alapja a háromrészes mozi, kiegészítője pedig a júniusban DVD-n debütáló, a legjobb manga és anime mesterek által készített Animatrix összeállítás, és jelen cikk tárgya, egy, a mindezeket összefűző videojáték. Bajban vagyok, hogy az a kijelentés, miszerint *az Enter The Matrix önmagában is fogyasztható, élvezetéhez nem kell ismerni a történetet*, megállja-e a helyét, hiszen Mátrix-függőként nehezen tudnék elvonatkoztatni ebben a témában – bár szerintem nem akad olyan játékos, aki ne tudná, miről van szó, úgyhogy ezen a problémán átlendülhetünk. Az ETM forgatókönyvét természetesen a Wachowsky-testvérek jegyzik, úgyhogy ebben hiba nincs. Azt bátran kijelenthetem, hogy soha nem látott módon fonódik egybe a filmek és a játék világa. A fiúk utóbbihoz egyórányi plusz anyagot forgattak, elutaztatták a fejlesztőket a helyszínekre, külön stábot állítottak a rendelkezésükre, és teljes technikai támogatást nyújtottak, a világ egyik legjobb fegyverszakértőjétől (Robert „Rock" Galotti) 25 ezer fotón és többgigányi háttéranyagon át a legjobb motion capture technikáig. Az olyan emlékezetes stuffokat jegyző Shiny-nak, mint az MDK, a Messiah és a Sacrifice, „csak" le kellett kódolni mindezt…

A sztori főszereplője a lázadók flottájának legkisebb és leggyorsabb légpárnása, a Logos, és ennek legénysége – Niobe, aki mindenféle jármű volánja mögött félelmetes dolgokat képes produkálni; Ghost, aki önmaga a Mátrix eszenciája, a keleti és nyugati filozófiák ismerője, „mellesleg" elképesztő tudású harcos és fegyverszakértő; valamint operátoruk, a jellegzetes humorú Sparks. Sokaknak talán meglepő, hogy nem Neo és Trinity a főhős, de a testvérpár elgondolása az volt, hogy a játék egyfajta kiegészítője legyen a filmeknek, és ebbe a koncepcióba kétségtelenül remekül illeszkedik mindez. A két karakter egyben azt is jelenti, hogy két küldetéssorozat vár ránk, elég érdekes összetételben. Az akciórészekben bizonyos pályákon ugyanaz a feladat, legfeljebb más útvonalon, máshol az előző hőssel megismert sztorit kell a másik figura szemszögéből végignyomni. Van pár autóvezetéses rész is, ahol Niobe vezet, és Ghost a kocsi ablakába kiülve lövi az ellent – és ugyanilyen kormányos-tüzér felállás vár ránk az utolsó pályán, ám itt a Logost kell terelgetni a csatornák világában, mialatt ezernyi Őrszem lohol a nyomunkban. Ezen esetekben természetesen a szerep adott, tehát a választott karakternek megfelelően vagy vezetünk, vagy lövünk.

Maga a játék is elég érdekes, és itt rögtön revideálnom kell magam: ha valaki meg akarja érteni az egészet, mégiscsak látnia kell a második részt, és nem árt az Animatrix első darabjának, az idehaza a Végső állomás 2. előtt vetített *„Az Osiris utolsó útja"* című kis műremeknek az ismerete sem, e nélkül ugyanis elég összefüggéstelennek tűnik a sztori. Az első pálya rögtön az utóbb említett animációs film elejtett fonalát veszi fel, azaz a gyönyörű Jue által a postaládába dobott csomagért kell elmennünk a hivatalba – a pakk felvétele és kimenekítése persze nem lesz sétagalopp. A következő etap a film egyik központi karaktere, a Merovingian kastélyában játszódik, ahol seregnyi vámpírral kell megküzdenünk, a harmadik nagyobb szakaszban pedig egy atomerőműbe kell behatolnunk és felrobbantani azt. Eközben más lázadókat, illetve magát Morpeust kell megmentenünk, és menekülnünk ezerrel – hol a csatornarendszerben, előbb gyalog, majd a már említett légpárnás módon –, hol a kínai negyedben, tucatnyi Smith ügynök elől. Az biztos, hogy mindennek igazi értelmet majd a film fog adni, és ez nagy élmény lesz, hiszen a játékban egy az egyben megjelennek a filmben szereplő helyszínek (ráadásul szinte tökéletesen!), az ismerős figurák és szituációk, és sok mindent megértünk, sőt néha egy ott nem szereplő mellékszálat kell itt végigkövetnünk.

Ízelítő Ghost tudásából: a lábszag-támadás

Niobe a polcra rámol mindent a raktárban

Ghost ezt Wesley Snipes-tól tanulhatta

Ghost jól láthatóan a Bruce Willis filmeket is rendszeresen fogyasztotta

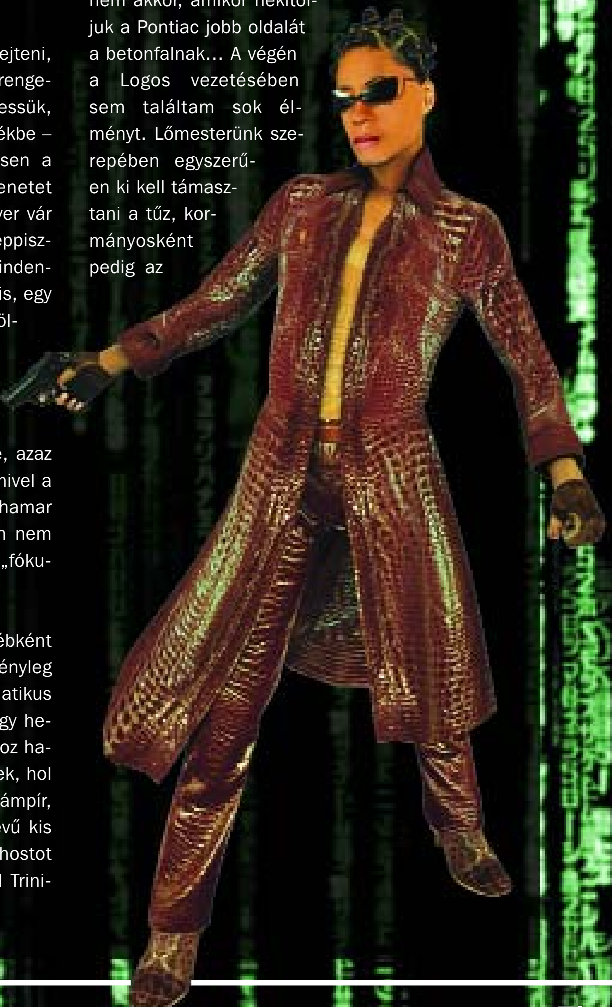
Még egy reklám, és visszaalszom a Mátrixba

„You have to focus!” A játék mechanikáját két részre bonthatjuk: pusztakezes és lőfegyveres akció, illetve járművezetés. Előbbi kétségtelenül a játék fő erénye. A Mátrix nagy találmánya, a „bullet time” – mely azóta számtalan játékban (Max Payne, vagy legutóbb a BloodRayne) jelent meg – végre autentikus környezetben szerepel. Ezúttal „focus”-nak hívják, ami logikus, lásd az alcímet, melyet Morpheus mondott az első részben Trinitynek (remek dolog, hogy az emlékezetes bádogtetőn rohangálás egy az egyben benne van a játékban!). A koncentrálás addig tart, míg nyomva tartjuk a megfelelő gombot, és a „fókuszmérő” le nem csökken nullára – ennek mértékét sűrű közelharcokkal egyébként növelhetjük. Ha lenullázódik, még nincs gáz, hiszen elég gyorsan feltöltődik, és ez a helyzet az életerővel is, úgyhogy szerencsére jó esély van rá, hogy ép bőrrel jussunk ki egy-egy pályáról, ami azért is fontos, mert mentés nincs, csak a szint végén, félautomata módon (humoros módon rákérdez a játék, hogy mentsen-e, nagyon vicces…). A fókuszálás maga szenzációs élmény – gyakorlatilag bármit megtehetünk, körberohanhatunk a falakon, repülhetünk, még célozni is pontosabban célzunk, úgyhogy lövöldözésnél is ajánlott használni, nem beszélve az egészen frenetikus közelharcról. Érezhető, hogy leginkább erre koncentráltak maguk a fejlesztők is, hiszen (sajnos) erősen szaglik, hogy a fő fejlesztési platform a két nagy konzol (PS2, Xbox) volt, és itt igazán otthon van a test-test elleni küzdelem. Soha nem látott szépségű akciókat produkálhatunk kis gyakorlással: ütések, rúgások, szaltók, dobások – le se tudja tagadni a stuff Wo Ping mester keze nyomát.

A lőfegyveres küzdelmet sem kell azért elfelejteni, hiszen a pályák jól be vannak erre rendezve, rengeteg oszlop és láda várja, hogy hátunkat nekivessük, majd jó ütemben kilépve tűz, és vissza fedezékbe – az első etapon, a postahivatalban egyenesen a filmtörténelmi jelentőségű előcsarnok-jelenetet játszhatjuk le az első részből. Többféle fegyver vár ránk, automata és félautomata pisztolyok, géppisztolyok, puskák és mesterlövész készség, mindenféle gránátok, sőt egy igen különleges darab is, egy tűzoltáshoz használt gránátvető, melynek töltete kiszívja az oxigént a robbanás epicentrumában (és az ott tartózkodók tüdejéből is, persze), igen látványos módon. Arra azonban figyelnünk kell, hogy lőszerutánpótlást csak ellenségeinktől szerezhetünk be, azaz érdemes mindig olyan fegyvert választani, amivel a túloldalról kóstolgatnak minket, különben hamar muníció nélkül maradunk. Engem ez nagyon nem zavart, hiszen ahol lehetett, maradtam a „fókuszos” kézimunkánál.

Az említett kastélyban a vámpírok ellen egyébként semmi esélyünk nincs fegyverrel, őket tényleg puszta kézzel kell osztani, a végén egy automatikus kombóval főhősünk beledöf az arc szívébe egy hegyes fadarabot. Amúgy a verekedős játékokhoz hasonlatosan itt is vannak szint végi főellenségek, hol egy SWAT helikopter (kegyetlen!), hol egy fővámpír, de össze kell mérnünk erőnket a Seraph nevű kis kínaival is, aki az Orákulum testőre, sőt Ghostot választva még egy edzés keretében magával Trinityvel is megküzdhetünk.

Amennyire élvezetes, sőt orgazmusközeli élményt jelentő volt számomra a fent leírt akciókoktél, annyira megkeserített az autóvezetés, főleg amikor Ghost bőrébe bújva kellett terelgetni a verdát egy repülőgépet kergetve, és látszólag minden ok nélkül vereztem el újra és újra – nagy türelem kellett hozzá. Mint ahogy Niobe sofőrködése se egy fáklyásmenet, ilyenkor nekünk kell egy gomb lenyomásával kizavarni Ghostot az ablakba, lehetőleg nem akkor, amikor nekitoljuk a Pontiac jobb oldalát a betonfalnak… A végén a Logos vezetésében sem találtam sok élményt. Lőmesterünk szerepében egyszerűen ki kell támasztani a tűz, kormányosként pedig az



AZ OZIRISZ UTOLSÓ ÚTJA

Azok számára, akik még nem látták a címben említett animációs filmet, álljon itt egy rövid összefoglaló, hiszen a játék ezt veszi kiindulópontul. A kis légpárnás, az Ozirisz véletlenül több ezer Őrszembe botlik, előlük menekülve egy feltérképezetlen csatornaszakaszon keresztül kikeveredik a felszínre. Itt szintén egész hadsereg Őrszemet találnak, és egy különös szerkezetet, amely valamiféle alagútfúrónak tűnik. Miután rájönnek, hogy a fúrási pont alatt négy kilométerre nem más található, mint Zion, már tisztán látják a gépek ördögi tervét. Tudják, hogy értesíteniük kell a lázadókat, de azt is, hogy ez öngyilkos vállalkozás. Juen, a szép japán lány vállalkozik a behatolásra – a felvételt tartalmazó lemezt sikerül bedobnia egy postaládába, ám eddigre az Őrszemek megsemmisítik a hajót, így Juen is meghal.

előre gombját, és minden rendben van – komolyan nem értettem, hogy mindenféle kormányzás nélkül, pusztán előre tolva a légpárnást hogy oldottam meg a feladatot, de sikerült.

Egy öregember morgásai. A mechanizmushoz tartozik még, hogy nincs oktatópálya (pedig lehetett volna, hiszen a „construct” épp erre való), az irányításhoz, boldoguláshoz rendszeresen tippeket kapunk, melyek nem a képernyőn jelennek meg, hanem ki kell lépni a játék közbeni menübe, és itt a „Tipp” menüpont alatt megkeresni az új infót. Ez szerintem nem túl szerencsés megoldás, mivel kizökkenti az embert a játék ritmusából, ráadásul amikor le kellett másznom ezer már elolvasott tippen a lista legaljára, hogy ezt lássam: *„Fékezés: fékezéshez nyomd meg a fékezés gombját.”*, nem szép szavak hagyták el többre érdemes ajkaimat... Utasítást amúgy kapunk Sparks kollégától, ami már a képernyőn jelenik meg – ezzel meg az volt a bajom, hogy néha zavaróan kitakarta a látóteret. Ami viszont információ terén hiányzott, az a pár mondat, hogy ugyan mi okból „game over”, néha valóban nehezen jöttem rá, mi a fene baja van a játéknak velem, hiszen azért az itiner néha olyan, mintha az Orákulum egy jóslata lenne. Van egy radarunk is a képernyő tetején egy jókora nyíl formájában, alatta pedig a céltól mért távolságunk olvasható. Pontosabban: néha van. Nem sikerült rájönnöm, mi alapján bukkan fel, majd tűnik el ez a segítség, néha teljesen elveszetten bolyong az ember, mindenféle támpont nélkül, amikor meg egyértelmű a pálya, hirtelen megjelenik Mr. Nyíl („Kövesd a fehér *nyilat*!” – hehe) és boldogan mutogat az egyetlen lehetséges út irányába. És talán a legkeserűbb pirula: a játék nemcsak hangulatában emlékeztet a Max Payne-re, de rövidségében is. Az első küldetéssort Ghost bőrében egyetlen délután-este alatt végigtoltam, aztán másnap ugyanez a sors várt Niobéra is. Úgy 15-20 óra lehet a tiszta játékidő, persze ez többnek tűnik a rengeteg mozi miatt, de azért elég bután ültem a stáblista alatt, ennél azért többre számítottam, főleg a négy CD-t tekintve. De lehet, hogy csak én vagyok telhetetlen...

Hacking the Matrix. Egy elég ügyes ötlet ez a játék a játékban. A főmenüből érhető el, egy kis monokróm monitor előtt ülve hekkelhetünk be a Mátrixba – ha már van egy mentésünk legalább –, egyszerű parancssoros képernyőn kiadva a megfelelő utasításokat. Sajnos nekem ezzel az üzemmóddal is akadtak gondjaim. Addig minden rendben volt, hogy elolvastam a TEXT könyvtár üzeneteit (READ PASSWORD.TXT), majd beléptem a B: meghajtóra (LOGIN, a GUEST helyett próbáld ki a FREEMIND jelszót!), ezután dekódoltam a TOOLS könyvtárat. Ez egy Mastermind-féle játék, egy öt digites kódot (00000-11111) kell kitalálni, a program megmondja, hogy az általad beírt variációból mennyi a jó számjegy, és mennyi van ebből megfelelő pozícióban, megoldást nem tudok adni, mert véletlenszerűen generálja a kódot a program. Ezen a meghajtón elméletileg elérhető az összes grafikus vázlat, különféle térképek és FMV-k, azaz videobejátszások. No, ez nem működött, a PLAY 17.FMV utasításra közölte velem a drága, hogy oké, lejátszotta – csakhogy semmi nem történt. Dettó ugyanez a képekkel, ami azért fájó, mert a DROP paranccsal és az utána következő kódsorral bizonyos pontokon fegyvereket helyezhetünk el a pályákon, ezek helyét pedig a megfelelő térkép mutatná meg – ha meg lehetne jeleníteni. Ezek híján egyetlen hasznos dolgot találtam. A VIRTUAL utasítást kiadva egy japán írásjelet kell kiraknunk. Ha rossz jelet találunk (BLUE), Neo közli velünk, hogy hibáztunk – ilyenkor el kell indítani a TRACEKILL.EXE fájlt –, ha jót (RED), felhívhatjuk Morpheust, majd Trinityt, akitől megkapjuk egy virtuális meghajtó (RAM) hozzáférését. Itt elolvashatjuk az adott karakter statisztikáját, illetve – és ez jött be legjobban – letölthetünk Niobe számára egy kardprogramot, így a hölgy bármelyik etapját visszatöltve banzájozhatunk egy jót, igen látványos a dolog. Van még egy funkciója egyébként a hekkelésnek – itt lehet csalást kérni, a CHEAT szó után beírva a megfelelő kódot. Elméletileg van egy olyan kód is, amellyel a többjátékos üzemmódot lehet elérni, ám a fórumok tanúsága szerint ez csak konzolon működik, köszönjük szépen... Ezenkívül elérhetünk egy bónuszpályát is, ezzel én sokra nem mentem, de azért van.

A tükör túloldalán. A játék képi megvalósítása érdekes. Néha jó közepes, máshol egészen elképesztő, főleg a már többször felhozott kastély, mely az általam eddig látott talán leghangulatosabb játékbelső. Azért néhol igen zavaró volt a szögletesség, máshol a textúrák lehettek volna jobban kidolgozottak, de azért az összkép kedvező, ha nem is estem tőle hanyatt (csak azokat a hatalmas Pentium 4 és nVidia hirdetéseket tudnám feledni a reptéren – hiába, a pénz nagy úr...).

A karakterek kidolgozása igazán remekre sikeredett. Niobe vörös bőrszerkója szinte tökéletes, és az Őrszemek is nagyon tetszettek, néha direkt közel engedtem őket a hajóhoz, hogy gyönyörködjek bennük. Az animáció mesteri, a szereplők igazán kemény munkát végeztek a motion capture felvételeknél, bár néha felbukkan itt is egy-egy zavaróan szögletes megoldás, és szerintem elég bután néz ki a létrán felrohanás is. Amúgy sem értettem, hogy miért kell egyfolytában rohanni – nincs is séta, ha le akarod lassítani figurádat, elő kell venni valami nehézfegyvert. Ami egy akciójátéknál különösen fájó, hogy nincs leguggolás, ha át kell sunnyogni valami alatt, azt hősöd automatikusan megoldja, és ha alacsony ládának nyomod őt, akkor leguggol mögé, de ezt te nem irányíthatod. A helyből ugrás pedig valami nagyon nevetséges kis mozdulat, ez főleg akkor érdekes, amikor fel kellene ugrani egy csőre, hogy azon kússz át a túlpartra – ezzel elvoltam egy jó darabig. Ebben a tekintetben azért a

FEGYVEREK

Mivel mégis csak akciójátékról van szó, gondolom, sokakat érdekel, milyen fegyvereket pakoltak a játékba a fejlesztők. Íme felsorolásjelleggel az összes (remélem, nem hagytam ki semmit):

Pisztolyok

92FS automata, .380 Security, P229S automata (Ghost alapfegyvere), 9000S automata (Niobe alapfegyvere), .50AE automata, 18C automata

Gépfegyverek

MP5, M16 AR, M240 nehézgéppuska, HK G36 AR, HK UMP (ránézésre a 45-ös modell, de erre nem esküszöm meg), SIG SG-552 AR, Ingram MAC11 SMG

Puskák

Mossberg AOW 590 'Cruiser' 14" Shotgun, Entry Shotgun, M95 .50 Advanced Sniper Rifle, HK33SG1 Sniper Rifle

Egyéb

Számszeríj (a kastélyban kapjuk meg), kard (hekkelés után letölthető), GP-25 40 mm-es gránátvető, plusz egy speciális gránátvető az atomerőműben, mely a robbanás körzetében elszívja az oxigént.

Robbanóanyagok

R-41 támadógránát, C4, villanógránát

Nézzük, csiklandós-e Trinity anyó? Csak Neo meg ne tudja, hogy kóstolgatom a barátnőjét...

Hőseink is bekapnak egy-egy derekasabb maflást

Splinter Cell vagy az MGS2 messze veri a játékot (és a mezőnyt is jelenleg).

A technikai részletekről annyit: 1024x768-ban, egy 2000+-os AMD XP-n, 64 megás Geforce 2 Ti-n tökéletesen futott a stuff. A felbontás 1280x1024-ig emelhető, a motor jól skálázható (gamma, árnyékok, élsimítás, stb.), az viszont kár, hogy a fényerő csak a játék elején, a beállító-képernyőn szabályozható, menet közben nem, így néha a monitoromat kellett túráztatnom, hogy lássak is valamit. Az előzetesek házi erőműről szóltak, de sikerült a termetes hosszúságú stáblista végén kiszúrnom az *„Enter The Matrix created by Karma Game Dynamics”* mondatot, ami kissé helyére tette a dolgokat.

Szólnom kell még a játék közbeni filmekről, melyet itt „cineractives” néven emlegetnek (nyilván a „cinematic” és az „interactive” szavak összevonásából, azaz interaktív filmbetétként fordíthatjuk), és a sokat emlegetett FMV (full-motion video, azaz igazi mozi) betétekről. Ez utóbbiakhoz az elterjedt és szokásos BINK kódolás helyett a DiVX-et használták a fejlesztők, ami az immáron legális codec talán első hivatalos debütálása egy játékban (ha hinni lehet a VirtualDub-nak, az 5.0.2 Pro-val tömörítették őket) – bár nekem két film is volt, amely hang nélkül maradt, sőt az egyik esetében láthatóan codec probléma jelentkezett, a mozi eleje rendesen be volt gyorsulva. A saját motorral hajtott filmek koreográfiája jó, bár néha jobban örültem volna ezek helyett is egy igazi mozinak, de tényleg ne legyek telhetetlen...

Ami viszont szinte tökéletes, az a játék hangzásvilága. Az SB Audigy tulajok igazán örülhetnek, a stuff kegyetlenül kihasználja a kártya képességeit, egy 6.1-es hangrendszerrel kiegészítve fantasztikus élményhez jutunk. A zene a filmből költözött a játékba, és abszolút passzol a dinamikához, az egekbe tornázva a játékos adrenalinszintjét. A hanghatások is nagyon ott vannak – ahogy a fókusz közben az üres töltényhüvelyek megcsendülnek a betonon, az nagyon kegyetlen. Ez a része valóban rendben van a játéknak.

„Én csak megmutatom az ajtót” Az értékelés nem túl egyszerű. Az mindenképp kiemelendő, hogy nem volt még olyan játék, mely ennyire összefonódott volna egy mozifilmmel, és ez mindenképp új irányt szabhat a játékfejlesztésnek – ehhez azonban hozzá kell tenni, hogy ez erősen pénzkérdés, és itt most dollármilliókról beszélünk... A körítés a filmbetétekkel, az Animatrix és a Matrix: Reloaded-del való erőteljes szimbiózis nagyon bejött, a mo-capben láthatólag nagy munka van, és az egész projekt jól van összerakva. Azonban ha a díszes ruhájától megszabadítom az ETM-et, azaz csak a játékot veszem, akkor kevésbé kedvező a kép. Nekünk PC-seknek egyre fájóbb a másodhegedűs szerep, ami itt is érezhető, a játék közbeni mentés hiányától kezdve a sejthető grafikai kompromisszumokig. Hiányzik a többjátékos üzemmód is, el tudtam volna képzelni egy kooperatív módot, ahol a két szálon futó küldetéseket egyszerre nyomhatjuk, vagy akár bármilyen „construct csatát” (közelharcot, lőfegyveres edzést), hasonlóan például a Star Trek: Elite Force „HoloMatch” módjához – hiszen ami a Trekben a HoloDeck, az a Mátrixban a Construct. A baj főleg az, hogy a hosszúra nyúlt fejlesztés alatt a vetélytársak elléptek az ETM-től, így mind játékmechanizmusában, mind kivitelében azért a már említett Splinter Cell vagy az MGS2 megelőzi, ebben a stuffban ezért inkább a taktikus lövöldözéseket és a pergő pusztakezes akciókat tudom kiemelni. Utóbbiak azért hosszú távon nem túl változatosak, itt a verekedős játékokban kötelező rengeteg kombót hiányoltam, főleg miután egy egyedülálló lehetőség – lásd: a hekkelés útján letölthető kardgyakorlat – adott. Az autóvezetéses és a légpárnás részt pedig szeretném elfelejteni, de ez talán csak az én devianciám.

Nekem a játékban egyetlen jelenet jelenti a csúcspontot: a Monica Bellucci és Jada Pinkett-Smith között elcsattanó csók. Az nagyon ott van, és hirtelen azt sem tudtam, melyik helyében szeretnék lenni. (Talán a kettő között.) A többi egy jó ötlet, egy jól kidolgozott, de erősen konzolszagú akciójáték erős kompromisszumokkal, a várakozástól szerintem elmaradó grafikával és igen rövid játékidővel, ám kiemelkedő körítéssel és zenével. Nem rossz, de lehetett volna jobb is – a hype néha rossz tanácsadó. De lehet, hogy tényleg én vagyok telhetetlen, és túl magasak az igényeim...

]{redenc

86%

grafika 20/25
zene/hang 15/15
játékélmény 35/40
kategórián belül 12/15
összhatás 4/5

CD MELLÉKLET
csalás **[háttérkép]** javítás demo

PRO: Mátrix világ, látványos közelharc, remek hangok
KONTRA: rövid, konzoljelleg, rövid, többjátékos mód hiánya, nagyon rövid

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 800, 128 MB RAM, Dx9, 3.5 GB HDD

ARENA
Max Payne 90%
Splinter Cell 97%

TROPICO 2: PIRATE COVE

Fejlesztő: Frog City Games **Kiadó:** God Games **Web:** www.tropico2.com

A Sim City 1989-es debütálása óta valóságos sikertörténetet írtak a gazdasági szimulációk. Igazgathattunk már ókori birodalmat, a mennyországot és a poklot, áru- és személyszállító társaságokat, a két évvel ezelőtt megjelent Tropico pedig egy banánköztársaság mindennapjainak bemutatásával okozott castronómiai élményt. A folytatás újabb környezettel bővíti a listát: ezúttal egy XVII. századi kalózsziget vezetőjeként kell megállnunk a helyünket. Vitorlát fel!

Hét tenger ördögei. Mint azt a Tropicóban megszokhattuk, a folytatásban is magunk szerkeszthetjük meg a kalózsziget diktátorát (bónuszokat és hátrányokat rendelve emberünkhöz), a hadjárat azonban előre gyártott vezéreket használ, amelyeket többnyire a valóságban is létezett kapitányokról mintáztak (Henry Morgan, Calico Jack, Feketeszakáll – itt a kalózképző teljes tablója). Igen, hadjáratot emlegetek, a Tropico egyik legnagyobb hiányosságát ugyanis orvosolták a folytatásban: már nemcsak egyedülálló küldetésekben (ezúttal 9-et tart számon a program) és a véletlengenerátor – kisebb beállításokkal többé-kevésbé befolyásolható – szeszélyeire bízott térképeken játszhatunk, hanem összefüggő missziókban is (a 16 küldetésből álló hadjáratban továbbvihetjük a sikeres missziókban maradt aranyat a következőkre). Multiplayer lehetőség továbbra sincs, de ezúttal sem érezzük hiányát: a gazdasági szimuláció műfaja tipikusan egyszemélyes.

Jaj a legyőzötteknek! Bár a Tropico 2: Pirate Cove környezete eltér az elődétől, az eszmeiség nem sokat változott: ismét félredobhatjuk az etikát, ugyanis a piszkos eszközök alkalmazása adja a játék velejét. Hasonló feladatokat kapunk, mint a Tropico diktátora: gondoskodnunk kell a zökkenőmentes nyersanyagtermelésről és -feldolgozásról, magasan kell tartanunk erőszakszervezeteink tagjainak morálját, ugyanakkor el kell vennünk az elnyomott munkások kedvét a puccsista megmozdulásoktól. Ezúttal sokkal észrevehetőbben elkülönülnek egymástól a társadalmi osztályok, mint az első részben. A gazdag naplopókat kalózaink képviselik, míg a naphosszat robotoló szerencsétlenek többé nem szabad állampolgárok, hanem már deklaráltan foglyok, akiket a kalózok elraboltak, vagy, mint hajótörés túlélőit, „kimentettek" a tengerből. Embereink ezúttal is egyéniségek, nem irányíthatjuk őket (csak az épületekben folyó tevékenységek prioritásának állítgatásával hathatunk rájuk valamelyest). Mindegyikük saját fizikai és lelki tulajdonságokkal rendelkezik, amelyek a többi emberével együtt végső soron a sziget életét befolyásolják (a játékban minden egyes ember gondolatába beleláthatunk, így informálódhatunk arról, miben szenvednek hiányt). Értelemszerű, hogy kalózainkat el kell kényeztetnünk, a foglyokat pedig elrettentő eszközökkel meg kell törnünk, szolgasorban és félelemben tartva őket. És mivel a halálfejes lobogó alatt a kalózok élete nem tart örökké, szinten kell tartanunk – vagy kolóniánk növekedésével egyszerűen csak gyarapítanunk kell – számukat azáltal, hogy a foglyok egy részét (lehetőleg a legkevésbé elégedetleneket) olykor „kalózzá ütjük".

Rendelet a lelke mindennek. Kellemes pluszt ad a játékmenethez embereink nemzetisége, amely spanyol, francia vagy angol lehet. Ennek a megkülönböztetésnek egyrészt a tengeri csaták során van szerepe – a három nemzet zászlói alatt garázdálkodva egymásnak ugraszthatjuk a nagyhatalmakat, majd egyikük oldalára állva támogatásokhoz juthatunk –, másrészt a diplomáciai rendeletek egy részénél, amelyek során adomány

Rablók legyünk, vagy szabadok?

Folyékony kenyeret és cirkuszt!

Kalózéknál az egész sziget türelmi zóna

Egy ilyen galleonnal már nincs félnivalónk a vizeken

Helló. Itt Borthel. A Big Brothel.

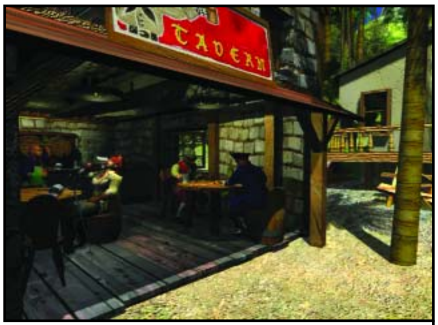
vagy szövetség reményében gesztust tehetünk valamelyik nemzetnek (kiadhatjuk angol kalózainkat egy angolellenes félnek, megnemtámadási szerződést ajánlhatunk, stb.). Akárcsak az első Tropicóban, ebben a játékban is a rendeletek szabják meg az igazi játékstílust. Diplomáciai rendeleteken kívül több tucatnyi (véletlenszerű kivégzések, adományok, ünnepségek rendezése, stb.) gondoskodik arról, hogy befolyásolhassuk a lakosság morálját, hogy a külpolitikára koncentrálhassunk, vagy éppen kalózaink boldogságára – ez a trükk is ismerős az első részből.

Jó szakember – szó szerint – aranyat ér. Nagy meglepetést az épületek sem fognak okozni: a farmok, bányák, gyárak és kézműves műhelyek a termelésben játszanak fontos szerepet, a kocsmák, szerencsejáték-barlangok és bordélyházak pedig a (rém)uralkodó osztály szórakoztatásáról gondoskodnak. Végül, a Tropico 2 épületei között találunk olyanokat is, amelyek a morált befolyásolják: egyesek a kalózok biztonságérzetét – és így az elégedettségüket – növelik (ágyúk, erőd, stb.), mások pedig a foglyok lelkiállapotára vannak hatással (kínzókamra, útszéli csontvázak, és egyéb városcsúfító rettenetek). Mivel ezek gyakran egymást ütik (ami jó a kalózok moráljának, rossz a foglyokénak), érdemes egymástól elkülöníteni a vigalmi negyedet és a munkások lak- és munkahelyeit. Minden épületben foglyok dolgoznak, a fejlettebb létesítmények azonban speciális szakembereket igényelnek (a rumfőzde működtetéséhez például szakképzett „szesztestvér” szükséges, és a bordélyház is elképzelhetetlen képzett kurtizán nélkül). Ezek a szakemberek annyira fontos szerepet kapnak a játékban, hogy tulajdonképpen a legnehezebben beszerezhető nyersanyagot tisztelhetjük bennük. Mert míg az épületek felhúzásához szükséges aranyat és fát viszonylag egyszerűen előállíthatjuk (az előbbit tengeri rablással vagy a kalózok által a szórakoztató épületek szolgáltatásaiért adott fizetségként, utóbbit pedig fűrészüzemek létesítésével), addig megfelelő szakembert – ha nem találunk ilyet a szigeten – csak irányított emberrablásokkal tudunk szerezni. Kétségtelen, hogy ez a játékmenet legkritikusabb pontja, és a szakemberhiány fogja okozni a legtöbb fejtörést. Neccses mozzanat ez, mert gyakran egyetlen szakember hiánya hátráltatja a sziget fejlődését (vagy éppen rontja a lakosság morálját), és a játék első szakaszában – amíg nincs hajónk – könnyű ezen nagyot bukni.

Halálfejes robogók. A Tropico 2: Pirate Cove kalózportyái is építkezéssel indulnak: fel kell húznunk minden olyan működő épületet, amely szükséges a jól felszerelt hajók építéséhez (a hajógyár mellett a felszerelést gyártó ágyúöntő-üzemekről és fegyverkovács-műhelyekről is gondoskodnunk kell). Tengeri rablásra 6, egymástól erősségben, raktérben és szállítható felszerelésben különböző hajótípussal indulhatunk. A hajókon beállíthatjuk a legénység agresszivitását, a kapitány nagylelkűségét osztozkodásnál, valamint a hajó küldetését. Az alapküldetés egyszerű járőrözés (amelynek során más hajókat foszthatunk ki), emellett egy nagyobb stratégiai térképen felfedezőútra is küldhetjük hajóinkat, a felfedezett településekről embereket rabolhatunk, vagy éppen konkrét szakemberre adhatunk ki hajtóvadászatot. Sajnálatos módon semmi beleszólása nincs a játékosnak a tengeri harcok lefolyásába, a csata kimenetelét az ámítógép dönti el, kalózhajónk és a megtámadott fél értékeiből számolva. Ennél is nagyobb gond, hogy a küldetéstípusok nincsenek egyensúlyban: a portyázás ugyanúgy egy hajóút, mint egy szakember elrablása, az egyes hajótípusok közti különbségek (gyártási idő, harci értékek) pedig nem egy helyütt irreálisak – a játéknak ezen a részén még dolgozhattak volna a Frog City fejlesztői.

Tropico 1.5. Bár a játékmenet gördülékeny, és komoly kifogást nem emelhetünk ellene (hacsak a tengeri csaták követhetetlenségét és a szakemberek túlértékelt szerepét nem), bosszantó apróságokkal gyakran találkozhatunk. Ezek egyike a kényelmetlen kezelőfelület, amely már az elődnek is gyenge pontja volt: a döntéshozatalhoz szükséges információkat (embereink hangulata, gazdasági mutatók, grafikonok, stb.) és egyes tevékenységeket túl sok kattintással érhetjük el. A korrekt kézikönyv, a gyorstalpaló tanító üzemmód és Smitty, a játék közben tippeket adó kalózcimbi sokat segít az eligazodásban, de ettől még nem lesz

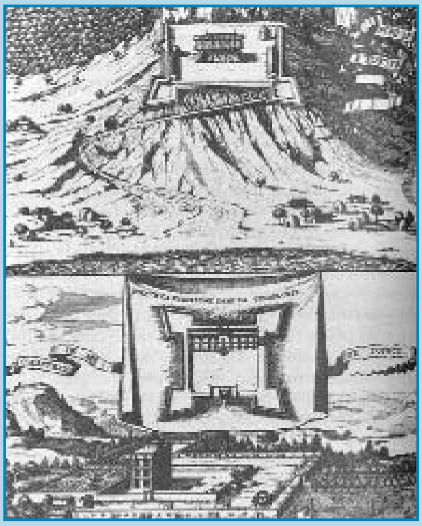
Szigeti veszedelem



Minden út a kocsmába vezet

Téged vár a hajógyár

AZ IGAZI KALÓZSZIGETEK



„Már az ókori görögök is...”, kezdhetném, hiszen egy hellén korból származó lelet említi először, hogy a tengeri rablók – jól védhető és eldugott – szigeteket használtak főhadiszállásként. Hírhedtté válásuk azonban a középkorban történt, amikor a Hanza-szövetség északi- és keleti-tengeri hajóforgalmát dézsmáló kalózok 1392-ben elfoglalták Gotland szigetét, és ott tanyát vertek (sokáig nem örülhettek, mert egy német lovagrendi nagymester nem sokkal ezután átkergette őket a Fritz-szigetekre). A „szigetelés” aztán a nagy felfedezések korában lett igazán jellemző a haramiák életére. A lábukat távoli gyarmatokon megvető spanyol, angol, holland és francia telepesek között akadtak olyanok, akik elszakadtak az európai civilizáltság normáitól, és úgy éltek meg, ahogy tudtak. Saint Cristopher (a későbbi St. Kitts) szigetének túlnyomórészt francia, kisebb részben angol nemzetiségű lakosai például 1623-ban kiirtották a helyi őslakosokat, és felosztották maguk között a sziget területét (két évvel később a franciák átüldözték az angolokat a szomszédos Nevis szigetére). Vadászatból éltek, és az arra vetődő hajókkal kereskedtek. Fő termékük a füstölt hús volt, ezért a füstölőszerkezet („boucan”) nevéből bukanéroknak (boucanier) nevezték magukat. Eleinte nem, vagy csak hébe-hóba kalózkodtak, elsősorban ember- és hajóhiány miatt. 1629-ben azonban egy spanyol flotta kifüstölte a bukanérokat, akik vezetőjük, Belain D'Esnambuc vezetésével áttelepedtek Tortuga szigetére. A „teknősbéka-szigetet” magas sziklapart és alattomos zátonyok vették körül, csak egy helyről lehetett megközelíteni – egyetlen, bevehetetlen természetes erődítmény volt. Nem csoda, hogy végül itt alakult ki a valaha létezett leghírhedtebb kalózfészek, amelynek nem ért nyomába a többi hasonló halálfejes támaszpont. A bukanérok húsfüstölő mestersége hamarosan kihalt, ahogy rájöttek, hogy az ideális főhadiszállás a spanyol ezüstflották útvonala mellett található. Megindult a nagyüzemi fosztogatás, a zsákmányolt hajókból kalózflották alakultak, amelyek már városokat is megtámadtak, Tortuga lakói pedig megerősítették szigetüket kőfalakkal és ágyúkkal. A falak védelmében rosszhírű bűntanya virágzott, ahol a zsákmányt piacra lehetett dobni, és kocsmák, örömtanyák gondoskodtak arról (a foglyokból verbuvált, rabszolgaként kezelt személyzettel), hogy a pénz ne maradjon sokáig a kalózok zsebében. A bukanér elnevezést felváltotta a „flibusztír” (a holland „vrijbuiter”, azaz „szabadrabló” szó franciásodott változata), és ehhez a névhez társíthatók a legmerészebb, legvakmerőbb kalóztettek, amelyek még a történelembe is bele-beleszóltak (az Újvilágban ugyanis ezek a kalózok állították meg a spanyolok északi terjeszkedését, valamint a francia és angol gyarmatosítók szálláscsinálói is a flibusztírek ősei voltak). A flibusztírek összetartása példás volt: meglepően demokratikus rendben éltek, gyakran szavazással választottak kapitányt, és egymás előtt megesküdtek a Bibliára (!), hogy nem lopnak a közösből.

Azonban zsiványbecsület ide vagy oda, ezek az emberek utolsó – a foglyokkal kegyetlen – bűnözők voltak, ezért nem véletlen, hogy miután betöltötték a gyarmatosításban játszott szerepüket, a XVIII. század első felében a nagyhatalmak éppen a korábbi kalózbarát Anglia vezetésével tisztították meg tőlük a Karib-tengert (sokadik ostromra Tortuga is elesett), majd az Atlanti-óceánt és Madagaszkárt is – ezzel a kalózszigeteknek is bealkonyult.

kevésbé a felhasználóbarát az interfész – ez egyébként a játékhoz mellékelt térképszerkesztő sajátja is: egy primitív szkriptnyelv használata (ergo programozói affinitás) nélkül nem készíthetünk saját pályákat. Akad még jó néhány hiányosság, amely az elődöt idézi. Kisebb logikátlanságokat ezúttal is találunk a játékelemek között: például egy útszéli lógó csontváz háromszor annyiba kerül, mint egy farm, nagyon sok épület továbbra sem forgatható (ami igencsak megnehezíti a várostervezést), és még sorolhatnám. Eme apróságok zöme erős déja vu érzést fog kelteni azokban, akik látták az első részt, de a Tropico 2: Pirate Cove külcsíne is azt igazolja, hogy méltó folytatás helyett csak a régi keretbe beerőszakolt, kevésbé eredeti játékot kapunk. Ebben a programban is az első rész motorja dohog: négy égtáj felől, hét nagyítási nézetben szemlélhetjük a térképet (a legközelebbi nézet mutatós, de komoly játékra nem alkalmas), az emberek és épületek modelljei, de még a játék színvilága is egy az egyben Tropico, és ami két évvel ezelőtt még szép volt, az ma már csak funkcionálisnak nevezhető (ja, és az út textúrái közelről kifejezetten rondák).

A régi-új hangulati elemek ennek ellenére megállják a helyüket, különösen Daniel Indart zenéje, amellyel már az elődben sem volt gond, és ezúttal is briliáns – a karibi dallamok hamar elvarázsolják a játékost. És természetesen a humor sem hiányozhat egy Tropico-játékból: embereink gondolatait olvasgatva frenetikus beszólásokra lelhetünk, de a poénok az épületek (faláb-bolt, divatos kalózkalap-üzlet) és a rendeletek („ingyen sör” rendelet és hasonlók) közé is beférkőztek. Így az ötlettelenség és az apró hiányosságok ellenére egyedi hangulatának köszönhetően a Tropico 2: Pirate Cove átlag felett teljesít a műfajában, és nem sokkal marad el az első rész mögött. Ha elkezdünk játszani a programmal, könnyen előfordulhat, hogy belefeledkezve nyomjuk hajnalig, és végtére is ez az, ami igazán számít.

Ezt a kis pálmást meghagyom rezervátumnak

A fogolynegyed látképét H. Lecter tervezte

Stöki

81%

grafika 19/25
zene/hang 13/15
játékélmény 32/40
kategórián belül 13/15
összhatás 4/5

CD MELLÉKLET

[csalás] [háttérkép] javítás demo

PRO: ELSŐRANGÚ HANGULAT, MŰKÖDŐKÉPES GAZDASÁGI MODELL, KORREKT SÚGÓRENDSZER, ALACSONY GÉPIGÉNY
KONTRA: KEVÉS ÚJDONSÁG, APRÓ LOGIKÁTLANSÁGOK, ELMARADT A GRAFIKAI FEJLŐDÉS

MINIMUM GÉPIGÉNY

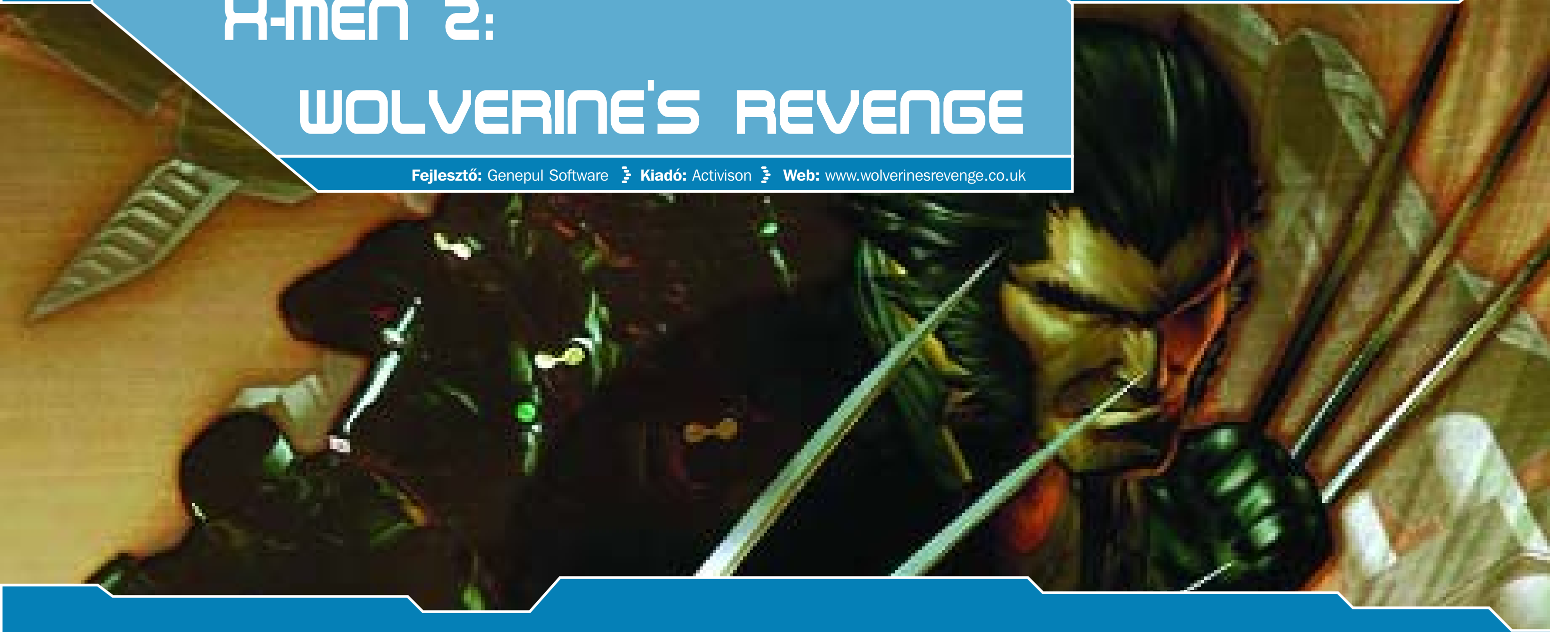
PII 200 MHz, 64 MB RAM, 850 MB HDD

ARENA

Caesar 3....................................87%
Tropico 86%
Sim City 4..................................91%

X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE

Fejlesztő: Genepul Software **Kiadó:** Activison **Web:** www.wolverinesrevenge.co.uk



Emlékszem, még valamelyik korai South Park Epizódban Cartman és társai elefántot szándékoztak disznóval párosítani, majd be kellett látniuk, hogy ez nem épp a legszerencsésebb választás. Így gondolok én a képregényhősök és a számítógépes játékok közös gyermekeire is, a leszármazottak nem a legszerencsésebb géneket hordozzák, de a szülők folyton-folyvást nemzik az újabb utódokat.
Az utóbbi időben már két pókbőrt is lehúztak a témáról, és kedvenc Batmanünk is szégyenben maradt egy újabb bináris epizódban, így már nagyon várható volt, hogy X-Menéket sem hagyják ki sokáig a szórásból. Nem is időzíthették volna jobb időpontra az új játékadaptáció kiadatását, mint a filmverzió második részének premierje körül újra tomboló X-Men láz idejére.

Képtelen Képlegény. Az X-Men képregény alkotói anno jól kivágták magukat a döntéskényszerből, hogy milyen szuperhősre is hegyezzék ki a művüket, úgyhogy egy egész generációnyi torzszülöttel gazdagították a kört. Az új játék azonban a repertoárból csupán Rozsomákot (Wolverine) helyezi cím- és főszereplőként a digitális reflektorfénybe, az ő bőrébe bújva csaphatunk oda most egy nagyot a fizikai korlátoknak, és szállhatnunk szembe a gonosszal valami felsőbb jóért.

Valószínűleg minden gyerek képzelete szívesen ölti magára áhított szuperhősei szerepét. Nem kulisszatitok, hogy az alsó tagozatban én is voltam Batman a farsangon, de mégis úgy gondolom, ha az ifjú Rozsomákot kérdezték volna meg, hogy „mi leszel, ha nagy leszel”, szívesebben lett volna tűzoltó vagy katona, mint vadakat terelő mutáns, de őt sajnos néhány gonosz tudós megfosztotta a választás szabadságától. Ráadásul kénytelen rájönni szegény pára, hogy hirtelen jött extra képességeinek záloga egy igencsak kellemetlen vírus a testében, és már csak 48 órája maradt, hogy „licencet szerezzen a vírusirtó programhoz”... Ez pedig már elég kiinduló pont egy ilyen kaliberű játék kerettörténetéhez.

Farkasszemet farkasszemért. A játék nem is szól másról, mint bosszút állni gonosztevőinken, és megszerezni az ellenmérget. A játékmenet a klasszikus interaktív csihi-puhi jól (?) bevált módszereit követi. Minden eddig megjelent X-Men játéktól megszokhattuk, hogy ez a kombónáció végtelen kombinációját nyújtja a harci praktikáknak; ezekből most sem lesz hiány. Kezünk-lábunk és végtagjainkba erősített karmok segítségével küldhetjük másvilágra a nem szimpatikus arcokat. Hasznos lehet kihasználni az ún. „Strike” módszert, ha csapatostul rontanak ránk. Ha jól helyezkedünk két-három ellenfél közé, akkor az előbb említett felirat megjelenik a képernyőn, és az akció gomb jól időzített megnyomásával igen látványos mozgássorozatok kíséretében végezzük ki felebarátainkat. Mivel az ellenfelek (katonák, gonosz mutánsok) a mesterséges intelligencia kifejezés hallatán valószínűleg felcsapnák a lexikont, nem lesz túl nehéz dolgunk velük. A játék mégis különféle, a végigjátszás után beváltható bónuszokkal jutalmazza, ha a „nemanyádnemapád” helyett az óvatos lopakodást és a hátbatámadást választva minél több dögcédulát gyűjtünk az áldozatok után. Ezen módszer híveit segítik Rozsomák állatai ösztönei, az erre specializált billentyű lenyomásával és nyomva tartásával hirtelen más színre vált a kép (mintha csak egy Fantás üvegen keresztül néznék a világot), és érzékenyebbek leszünk a környezet hatásaira. Láthatjuk az ellenfelek lábnyomait, zöld füst jelzi látóhatárukat, így könnyen ki is játszhatjuk őket. Vannak a játékban olyan részek, amik csak ezen képességeket használva tudhatók magunk mögött: pl. áthaladás aknamezőn vagy lézercsapdák közötti akrobatázás.

Mindez nem is hangzik olyan rosszul, míg nem érzékeljük, hogy Rozsomák elcsúszik a konzolátiratok összes banánhéján, a totális kezelhetetlenségtől a pálya közbeni mentéslehetőség hiányán és a szegényes grafikán át egészen a legképtelenebb kameraállásokig. Amire az újabb Pókember játékok kezdtek volna kibékíteni végre kicsit a műfajjal, az X2 mindent lerombolt. Hogy kinek ajánlanám mégis a játékot? Csak a legnagyobb fanatikusoknak, kihívást szomjazó drótkötél-idegzetűeknek és mazochistáknak.

Elnézést, babot vacsoráztam

Szerelmi jelenet X-Men módra

Ulukai

38%

grafika	8/25
zene/hang	13/15
játékélmény	10/40
kategórián belül	5/15
összhatás	2/5

CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép javítás demo

PRO: Könnyen és nagyon amortizálható környezet, sokféle kombó, Patrick Stewart és Mark Hamill szinkronhangjai

KONTRA: 5 éves szintű grafika, szörnyű kameraállások, nehézkes irányíthatóság

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 1,5 GB HDD, D3D

ARENA

Spiderman: The Movie	74%
Batman Vengeance	61%
Spiderman	67%

RESTAURANT EMPIRE

Fejlesztő: Enlight Software **Kiadó:** Activision **Web:** www.enlight.com/re

Úgy esett, hogy e havi számunkhoz két tycoon-játékot is tesztelhettem, ami nem baj, hiszen egyrészt szeretem a stílust, másrészt ha az ember belefárad a kaszinóépítésbe, megpróbálkozhat az étteremmenedzseléssel. Ráadásul az újabb versenyző szülőatyja nem is akárki: a Kapitalizmussal befutott ázsiai „szimmester", Trevor Chan. Neve hallatán rögtön sejtettem, hogy új játékában egy jól felépített gazdasági modellel találkozunk. Ebben nem is tévedtem. Sőt…

Látványkonyha, zenés felár nélkül. A Restaurant Empire kaszinós kollégájához hasonlóan teljes 3D-ben pompázik. Azért ezt a pompát nem kell szó szerint venni, picit visszafogott, gépkímélően poligonszegény, összességében az „elmegy" kategóriába esik, ami egy ilyen stílusú játéknak elegendő. A 3D-nek hála teljes szabadságfokot kapunk a kamerakezelésben, pörgethetünk, dönthetünk, zoomolhatunk kedvünkre. A felbontás 1024x768 is lehet, ami hálás, de még hálásabb, hogy a képfrissítés frekijét is megválaszthatjuk. Amúgy a grafikai „finomhangolás" sok fejfájást nem fog okozni senkinek (ezt sajátos módon csak egy játék elindítása után tehetjük meg) – azért szerintem egy választható FSAA sokat dobott volna a látványon, de ez legyen a legnagyobb bajom.

Az alcím második feléhez magyarázatul csak annyit: van valamifajta zene, pár mp3 ott sorakozik a megfelelő alkönyvtárban, ezek azonban teljesen ötletszerűen hol elindulnak, hol elhallgatnak – néha ez a szerencsésebb eset –, amúgy néma csendben, enyhe háttérzajokkal zajlanak az események. Ismerve az Enlight eddigi munkáit ezen nem is csodálkoztam, a fiúk most már igazán beszerezhetnének valami hozzáértő muzsikust a csapatba…

Étvágygerjesztő: játékmenet süti, gyümölcsízzel. Maga a lényeg is jellegzetes Trevor Chan és Enlight billoggal jeleskedik. Chan jó úton halad, hogy beverekedje magát a nagyok közé, ügyesen felépített, jól összerakott és összehangolt gazdasági modelljei abszolút a profi kategóriába tartoznak, de azért még korántsem tökéletes a dolog, de erről később. A pénzünkért kétféle játékot kapunk: az első egy kaland-RPG elemekkel tűzdelt kampánysorozat, mely igen nagy kihívás elé állítja még a gyakorlott menedzserarcokat is. A főhős egy frissen diplomázott francia szakács, Armand LeBoeuf, aki a nem túl tiszta eszközökkel játszó, látványosan nyomuló OmniFood étteremlánc terjeszkedése miatt visszavonult nagybátyja párizsi éttermét veszi át – talán nem lövöm le a poént, ha elmondom, hogy a végén egy nyolc étteremből álló sikeres hálózat tulajdonosaként, a világ első számú mesterszakácsa cím büszke birtokosaként zárjuk a küldetéssort. De ezért vért kell izzadnunk… A missziók nagyon okosan épülnek egymásra, ha valami új dolgot kell elsajátítanunk, azonnal belép a képbe a kommentátor, és elmagyarázza a teendőinket, egyéb segítséget pedig a rendszeresen befutó tippekből meríthetünk, így a játékos soha nem érzi elveszettnek magát, ami az egyik nagy hibája szokott lenni a stílus egyes (ezért hamar elsüllyedő) képviselőinek. Nemcsak a hagyományos menedzselés vár ránk, az úgynevezett „kalandmódban" el kell látogatnunk bizonyos személyekhez, ez gördíti előre a sztorit, hol feladatokat kapunk, hol speciális alapanyagokat vásárolhatunk, és ami nagy ötlet: részt vehetünk nemzeti és nemzetközi szakácsversenyeken. Itt egyedül vagy általunk szabadon összeállítható csapatban kell megfőznünk a kiírásban szereplő ételeket. Ha sikerül győzni, emelkedik tudásunk, feljebb kúszunk a szakácsok ranglétráján, és még új receptekhez is juthatunk – mindez nagyon jó arra, hogy ne váljon monotonná a játékmenet. Mindezek mellett van egy kitűnő „sandbox" mód is, azaz egy szabadjáték, ahol kötetlenül építgethetjük kulináris birodalmunkat. Ha keresztülverekedtük magunkat a 18 küldetésen, az ott megismert speciális személyek (szakácsok, szállítók) elérhetővé válnak ebben a játékmódban is, amely igen jelentős segítséget jelent.

Ez talán a magányos emberek étterme?

A roppant bizalomgerjesztő személyzet egy tagja

A személyzet egyenöltözékén még csiszolni kell

Ez a leves hagyhat némi kívánnivalót maga után

Kézfej nélküli pincér? Brrrr....

Kissé giccses az a kalap a tetőn, nem?

Svédasztal finomságokkal... Lássuk magát a játék struktúráját. Három jellegzetes konyhaművészet – a francia, az olasz és az amerikai – ízeivel ismerkedhetünk meg a játékban, ennek megfelelően három nagyváros, Párizs, Róma és Los Angeles területén nyithatjuk meg éttermeinket. (Természetesen lehetséges a francia fővárosban olasz, vagy a kaliforniai metropoliszban francia egységet létrehozni.) Az amerikai stílus ráadásul három részre tagolódik: steakhouse, tengeri ételeket kínáló, valamint zenés étterem. Ezen témáknak megfelelően alakíthatjuk ki az egység belső és külső képét egyaránt. Belül szabadon választhatjuk meg a konyha és a mosdók helyét és nagyságát, a fal és a padló textúráját, és persze a megfelelő berendezést, mintegy 200 különféle tárgyból, vécéfülkétől az asztalokon át dísztárgyakig és lámpákig.

A berendezés után a következő lépcsőfok a megfelelő személyzet felvétele. A konyhába séfet és kisegítőket (porter) vehetünk fel, az ő dolguk a mosogatás, illetve többszintes egységnél a kész ételek bepakolása az ételliftekbe. A vendégtérben háromféle emberkére lesz szükség: a betérőket fogadó recepciósra, a rendelést felvevő és „díjbeszedő" főpincérre (captain), illetve a felszolgálókra (server), akik kihordják a kaját, és leszedik-megterítik az asztalt. A személyzet kétféle értékkel bír: tapasztalat és morál, előbbi a szolgálat idejével nő, de kisebb summa lepengetésével mi magunk is tréningezhetjük őket, utóbbit pedig a fizetés nagyságától a vendégek számán át az étterem minőségéig számos dolog befolyásolja – persze minél magasabb mindkét érték, annál jobb lesz éttermünk megítélése, mert hát pénzt mégis csak a kedves vendég hoz, és az ő minél tökéletesebb ellátása a siker titka.

A harmadik, és talán legfontosabb lépés a menü összeállítása. Szakácsaink bizonyos számú recepttel a tarsolyukban állnak szolgálatba, természetesen mindegyikük eltérő tudású a három konyhaművészet terén, így nagy baki egy olasz ételekre specializálódott séfet francia étterembe szerződtetni – sőt az egyes fogások (reggeli, előétel, leves, főétel, desszert) tekintetében is eltérő lehet a tapasztalatuk, így jól meg kell válogatni embereinket.

A játékban szereplő összesen 187 recepthez a séfeken kívül kétféle módon juthatunk hozzá: egyrészt az említett versenyek megnyerésével, másrészt az éttermünkbe tévedő vendégektől, akik néha bizonyos summa lepengetéséért cserébe megválnak kedvenc ételeik leírásától – a dolog fordítva is működik, azaz ha valakinek nagyon ízlik egy fogás, jó pénzért eladhatjuk neki konyhánk titkát. Látogatóink közül többen ezenkívül még segítenek jobbá tenni a receptet, adott séfünket megtanítják egy-egy mesterfogásra, sőt beszállítóként jobb minőségű alapanyaghoz juttatnak minket, amivel ételeink minőségét javíthatjuk. Mindez egy nagyon jól kitalált, ügyes rendszer, mely mindvégig leköti a játékost – én is alig vártam az újabb és újabb ilyen találkozásokat.

...és keserű falatokkal. Jöjjön akkor a feketeleves. A játékon erőteljesen érződik az, ami manapság sajnos nem egyedi: az időhiány miatti kapkodás. A dolog már ott gyanús volt, ahogy a különféle berendezési tárgyak száma csökkent – a francia téren zavarba ejtő bőség az amerikai témánál pár, műanyagszagú dekorációvá zsugorodik. De leginkább két helyen érhető ez tetten. Az első embereink borzasztó viselkedése. Az útkeresés a Sims-béli borzalomhoz hasonló – azaz pincéreink elakadnak egymásban és a berendezési tárgyakban, emiatt vendégeink állandóan a kiszolgálás lassúságára panaszkodnak – a konyhai kisegítők terén mindez még rémesebb. Ezek miatt szinte lehetetlen végignyomni a küldetéssorozatot, ugyanis az utolsó misszióban magas átlagszínvonalat kell elérnünk éttermeinkben, ami a rengeteg reklamáció miatt kilátástalan.
De van megoldás: az 1.14-es patch, melyben megadhatjuk, hogy az egyik konyhasegéd csak mosogasson, a másik csak a lifteket töltse fel, sőt főpincéreinket és felszolgálóinkat is hozzárendelhetjük egy-egy szinthez. Az, hogy ez kimaradt a megjelent játékból, nagy baklövés.

A másik morgásom a rengeteg kattintásnak szól. Ha bejelentkezik egy szállító, az összes recepten végig kell mennünk, és minden egyes alapanyag mellett beklikkelni, hogy azt honnan szerezzük be. Ez 100 recept esetén úgy 500-1000 kattintást jelent. Ha – kötelező módon! – minden, az étlapon szereplő ételhez hozzárendeljük az annak elkészítésében legjobb séfünket, majd ezt a jóembert átviszszük új éttermünkbe, az egész mókát elölről kell kezdeni. Ha a menüben 60 recept szerepel, és van két szakácsunk, ez kb. 400 kattintás, és ezt beszorozhatjuk az érintett éttermek számával... Hogy miért nem lehetett az opciók közé betenni egy „a legjobb szállító automatikus hozzárendelése" és „mindig a legjobb szakács választása" pontot (előbbi például szerepelt a Kapitalizmusban is!), azt nem értem. Nekem szabályosan megfájdult az ujjam és a kezem a tesztidőszak alatt, ami nem vet túl jó fényt az egyébként igen remek játékra.

Záróra, utóízek. Trevor Chan neve ismét egy igen kellemesre sikeredett gazdasági szimulációt fémjelez, mely magasan kiemelkedik a mostanság elég széles, ám minőségében átlagos, vagy az alatti mezőnyből. A stílus rajongóinak kötelező vétel, nagyon hosszú, kellemes perceket ígér, kár az említett hibákért. A javítókészlet felrakása szintén kötelező, az biztos, hogy ez nem az utolsó – sajnos ez hozzátartozik manapság a játékokhoz. Összességében azonban bátran ajánlom mindenkinek, és remélem, születik belőle egy magyar változat is. Sőt, talán egyszer a magyar konyha ízeivel is megismerkedhetünk egy kiegészítő lemezen. Elég magas a labda, kár lenne nem leütni...

]{redenc

86%

grafika 22/25
zene/hang 10/15
játékélmény 36/40
kategórián belül 14/15
összhatás 4/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

PRO: A SZABADJÁTÉK, ÖTLETES, VÁLTOZATOS
KONTRA: NÉHOL ÁTGONDOLATLAN

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 800 MB HDD

ARENA
Pizza Tycoon................................83%
Pizza Syndicate.............................75%

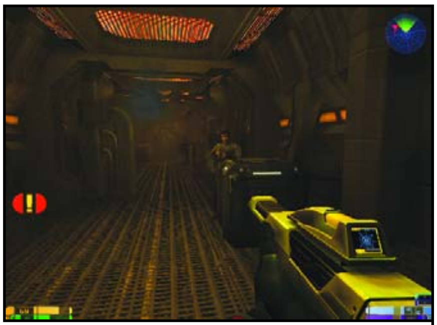
STAR TREK: ELITE FORCE II

Fejlesztő: Ritual **Kiadó:** Activision **Web:** www.st-ef2.com

Ami a filmekből kimaradt... Fézertűztől lángra lobbanó, kétségbeesetten sikoltozó Romulánok, kifejezéstelen tekintettel a biztos halálba menetelő Borgok, a 8472-es faj génmanipuláció révén létrehozott, félelmetes gyilkológépei, a helyzet reménytelensége miatt lelkileg összeroppant társak – ha a Star Trek univerzum virtuális szuperhőseinek lennének álmai, Alex Munroé biztos nem tartoznának a legvidámabbak közé. Hála az Activisionnek és a játékfejlesztők krémjéhez tartozó Ravennek, 2000-ben mi is a részesei lehettünk azoknak az eseményeknek, amelyek e nem is kissé önfejű, és meglehetősen egyedi elképzelésekkel álló fiatalember álmatlan éjszakáit okozták – a Voyager: Elite Force-ból egy olyan világ képe tárult elénk, amelyben csak nyomokban volt felfedezhető a filmekre olyannyira jellemző romantikus idealizmus. Úgy is mondhatnánk, hogy itt a Star Trek saga azon sötétebb aspektusaiba nyerhettünk betekintést, amelyek a filmek és a sorozatok szinte 'hivatalos' védjegyének számító optimista jövőkép miatt hosszú ideig a háttérbe szorultak. A helyzet azonban változni látszik, amely folyamatnak a fenti alkotáson túl jó indikátora a X. Star Trek mozifilm, a Nemezis is, amelynek cselekménye és képi világa igazán nem szűkölködik a hasonlóképp "darkos" elemekben. Nos, ebbe a sorba kívánkozik a legújabb Star Trek témájú játék, az Elite Force II is, amely csaknem pontosan ott veszi fel a történet fonalát, ahol a rendkívül sikeres (és a „Minden idők legjobb Star Trek játéka" címmel is kitüntetett) előd letette azt...

Vég és kezdet. Csillagidő 54973,4. A Föderációs űrtől egy "baleset" következtében 70 000 fényévnyire sodródott, és hét évig a távoli Delta Kvadráns feltérképezetlen vidékein bolyongó U.S.S. Voyager csillaghajó hazatérésre készül. Mindehhez Janeway kapitány és legénysége egy, a Borg által kifejlesztett speciális szubtér technológiát kívánnak felhasználni, amelyet azonban az amúgy sem önzetlenségéről ismert Kollektívának természetesen nem áll szándékában harc nélkül átadni. A filmsorozat „Végjáték" című epizódjából is ismert kétségbeesett küldetés az ennek a különös kaptártársadalomnak az élén álló királynő ellenakciója miatt csak részleges sikerrel (amely akár kudarcként is értékelhető) végződik, és a Voyagert foglyul ejti egy gigantikus Borg Sphere. Az első részből már ismerős Munróra és csapatára, a kifejezetten ilyesfajta „kényes helyzetek" kezelésére létrehozott Hazard Teamre (ld. keretes írásunkat) vár tehát a feladat, hogy az ellenséges hajó belsejébe hatolva kiszabadítsa a legénység elrabolt tagjait, és szabad utat biztosítson a Voyager számára. Az Elite Force II első küldetésében Munro szerepét felvállalva ezeknek az eseményeknek lehetünk aktív részesei, hogy aztán egy, a Csillagflotta Akadémia irányában tett, a mi szempontunkból meglehetősen rövid (ám a játék belső ideje szerint 2 éves!) kitérőt követően utunk az Enterprise-E-re vezessen. Arra az Enterprise-E-re, ahol nemcsak csapatunk volt tagjaival, hanem a legendás kapitánnyal, Jean-Luc Picarddal, sőt, a Hazard Team egykori létrehozójával, a fél-vulkán Tuvokkal is találkozhatunk. A kényszerű szünet után Picard kezdeményezésére újjászervezett elitalakulat vezetése természetesen hősünkre vár, aki nem várt (?) módon csakhamar számos, a Föderációra halálos veszélyt jelentő ellenséggel kénytelen szembenézni.

A holló tovaszáll. Az ördögien gonosz idegenekkel való leszámolás az elődhöz hasonlóan most is egy akciódús FPS keretein belül való-



Kár volt elődugni a fejed...

A hordákban támadó idegenek...

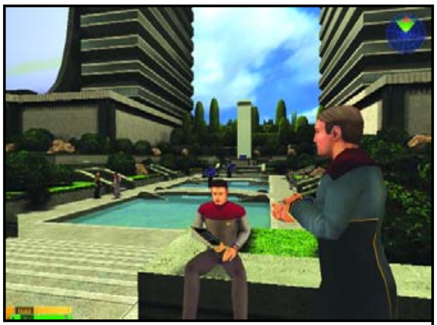
...most az egyszer győzedelmeskedtek

Vegyünk egy nagy levegőt és előre!

sítható meg, azonban a produkció mögött álló szakmai stáb teljességgel kicserélődött: a mostanság inkább a Star Wars felé húzó Ravent a Ritual fejlesztőcsapata váltotta fel. Bátorkodom feltételezni, hogy e név talán nem teljesen ismeretlen a játékostársadalom, de különösen az adott műfaj rajongói előtt, ti. a többek közt a már-már kultikus tisztelet övezte Levelordot is soraik között tudhatjuk, hírnevüket a Quake küldetéslemezzel (Scourge of Armagon) megalapozó fiúknak (lányoknak?) olyan nagyszerű alkotásokat köszönhetünk, mint a Sin, vagy a Heavy Metal: FAKK (és akkor még nem is szóltunk a 2003 egyik legnagyobb meglepetésének ígérkező Condition: Zeroról). A minőségre csaknem biztos garanciát jelentő név mellett hasonlóképp szép reményekre jogosított fel az első rész és a folytatás között eltelt szokatlanul hosszú idő (kb. 2,5 év) is: a Ritual boszorkánykonyhájában a kissé talán túlságosan korán piacra dobott Blair Witch Projecttől eltérően most bőségesen állt rendelkezésre ebből az alapvető komponensből.

ÜBER Alles Ritual. A szépszámú Raven fanatikusnak persze valószínűleg ezek sem jelentenének igazi vigasztalást, ha az Elite Force II nem múlná felül minden téren mindmáig méltán népszerű elődjét. De felülmúlja, egyes területeken (grafikus megjelenítés, játékmenet, stb.) pedig már-már drámai mértékű fejlődésnek lehetünk tanúi.

A Ritual üdvöskéjének mindezt ráadásul úgy sikerül elérnie, hogy a játék alatt dobogó 3D-s motor (amely elsőként, valamikor a távoli múltban, még az id software Quake III-át hajtotta) alapjaiban nem változott. Alapjaiban nem, viszont minden másban igen, fűzhetnénk hozzá azonnal, ti. a játék által fel-



Ha felnövök, beiratkozom a Jedi Akadémiára is!

HAZARD TEAM

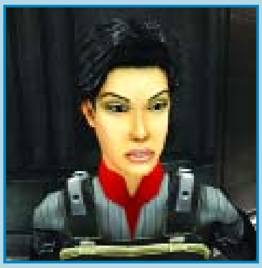
A Csillagflotta eme elitalakulatának léte elsősorban a Star Trek: Voyager sorozatból megismert, fél-vulkán Tuvok hadnagynak köszönhető, aki felismerte, hogy a hagyományos „Away teamek” gyakorta képtelenek a különleges feladatok megoldására. A Voyager legjobb biztonsági specialistáiból, mérnökeiből és medikusaiból toborzott csapat a Tuvok által személyesen felügyelt, gondos kiképzésnek köszönhetően nem mindennapi képzettségre tett szert az ellenséges vonalak mögé történő (lehetőleg észrevétlen) behatolás és a különböző fegyverek használata terén, így sikerrel hajtott végre számos olyan küldetést, ahol mindenki más biztos kudarcra lett volna kárhoztatva.

Név: Alexander Munro
Rang: Hadnagy
Beosztás: Parancsnok, Hazard Team, U.S.S. Enterprise
Analízis: A Holdon született, és az erre az örökségére rendkívül büszke Munro zászlósi rangban került a Voyagerre. Kezdetben a Hazard Team másodparancsnoka, az első számú vezető pozícióját a korábbi parancsnok, Foster halála (pontosabban a Borg által történő asszimilációja) után nyeri el. A Vorhoth legyőzése után hadnagyi rangra emelkedik. Természetes ösztönei gyakran segítik ki látszólag reménytelen helyzetekből, de csaknem ugyanolyan gyakran késztetik elhamarkodott döntésekre – a rá bízott feladatokat mindazonáltal bármi áron végrehajtja.

Név: Telsia Murphy
Rang: Zászlós
Beosztás: Másodparancsnok, Hazard Team, U.S.S. Enterprise
Analízis: Az ír gyökerekkel rendelkező Murphy az Orion szektor egyik távoli kolóniáján nőtt fel, ahol is meglehetősen nehéz fiatalsága volt, tekintettel a helyi társadalom nőkkel szembeni előítéleteire. Ennek ellenére meglehetősen vidám és kiegyensúlyozott személyiséggé vált, ám a nagy önuralommal elfojtott, keserű múltjában gyökeredző düh és szomorúság néha azért így is megtalálja az utat a felszínre. Hosszú ideje fűzi baráti kapcsolat Munróhoz, aki a magánéleten túl a bevetések során is sokat profitál Telsia erényeiből: a lány óvatossága és megfontoltsága, és Munro fékezhetetlen tettvágya különlegesen ütőképes kombinációt alkot. A Hazard Team legjobb lövésze és felderítője.

Név: Austin Chang
Rang: Zászlós
Beosztás: Tűzszerész, Hazard Team, U.S.S. Enterprise
Analízis: A magas, csendes Chang meglehetősen ritkán nyitja szólásra száját, mindazonáltal így sem nevezhető egyértelműen antiszociális személyiségnek. Viszonylagosan visszahúzódó természete ellenére a Hazard Team egyik legtehetségesebb tagja. A korábban a Maquis mozgalomban szerepet vállaló Chang társával, Chakotay parancsnokkal került a Voyagerre, eredetileg biztonsági specialista beosztásban. Hűvös tisztánlátása a legáttekinthetetlenebb helyzetek közepette sem hagyja el.
A robbanóanyagok szakértője.

Név: Chell
Rang: Zászlós
Beosztás: Technikus, Hazard Team, U.S.S. Enterprise
Analízis: Chell a Voyager legénységének egyetlen Boliai származású tagja volt. A Changhoz hasonlóan egykori Maquis, kékbőrű humanoid a kiképzés, és a küldetések során tanúsított professzionalizmusával minden téren kivívta nemcsak a Hazard Team tagjainak, hanem a dicséretet meglehetősen fukarul mérő Tuvoknak az elismerését is. Habár a harci szituációk nincsenek túlságosan ínyére, és meglehetősen szószátyár is, képzett technikusként a csapat nélkülözhetetlen tagjának számít.



Név: Juliet Jurot
Rang: Zászlós
Beosztás: Medikus, Hazard Team, U.S.S. Enterprise
Analízis: Juliet egyike azoknak a szerencséseknek, akik az orvoslás művészetét a vulkániaktól sajátíthatták el. Személyiségét a fajára, a telepatikus képességekkel megáldott (megvert?) Betazoidokra jellemző különös kettősség jellemzi: egyfelől szenvedélyes és együttérző, másfelől csendes és logikus. A harcban hatékony és vakmerő, mindazonáltal sohasem feledkezik el orvosi kötelességeiről. Megingathatatlanul hisz abban az ősi vulkáni axiómában, miszerint a többség jóléte fontosabb a kisebbség jóléténél, és ennek megfelelően bármikor kész a saját életét feláldozni mások megmentése érdekében.

ARZENÁL - A TELJESSÉG IGÉNYE NÉLKÜL

Hand Phaser: A felszerelés nélkülözhetetlen darabja. Mivel saját energiaellátással (és egy miniatűr, belső fúziós „erőművel") rendelkezik, akkor sem hagy cserben, ha más fegyvereink már kifogytak a municióból. Elsődleges támadási módja a viszonylag kis sebzés következtében inkább csak ellenfeleink elkábítására alkalmas, a másodlagos mód használatával viszont már könnyedén izzó plazmafelhővé változtathatjuk őket.

Compression Rifle: A Csillagflottánál tömegesen használt támadófegyver, amely elsőként a „First Contact" című mozifilmben tűnt fel (majd a folytatásban, az „Insurrectionben" is fontos szerepet kapott). Sokak abszolút kedvence, fő támadási mód esetén rövid, alternatív módban hosszabb energia-kisülésekkel operál. Egyszerű, de megbízható, igazán hatékony eszköz, és persze az integrált kijelző sem semmi.

Enhanced Compression Rifle: Az előbbi fegyver továbbfejlesztett változata lényegesen megnövelt tűzgyorsasággal, ám rövidebb hatótávval – lényegében napjaink géppisztolyának XXIV. századi megfelelője. A hasonlóságot tovább erősíti, hogy másodlagos üzemmódban meglehetős pusztítást okozó gránátok kilövésére is alkalmas.

I-Mod (Infinity Modulator): A Voyager Borgból lett üdvöskéjének, Hetesnek a találmánya. Jelenleg ez az egyetlen ismert eszköz, amely hosszú távon is hatásos a más fegyverek hatásmechanizmusát villámgyorsan kiismerő Borg ellenében. Ezzel a moduláció folyamatos és véletlenszerű változtatásán alapuló eszközzel szemben még az amúgy szinte sebezhetetlen gépemberek (embergépek?) is tehetetlenek. A Compression Rifle-höz hasonlóan Az I-Mod elsődleges támadási módban rövidebb, míg a másodlagosban hosszabb energiakisüléseket bocsát ki.

Sniper Rifle: „Mesterlövészpuska", fejlett zoom képességekkel. Az óriási erejű energialöket, amelyet a célpontra zúdít, a legtöbb ellenfelet azonnal dezintegrálja, az esetleg keményebb fából faragott „ma-ra-déknak" pedig legalábbis súlyos sérüléseket okoz.

Assault Rifle: Ha az Enhanced Compression Rifle a géppisztoly, akkor ez a fegyver az FPS rajongók körében talán legnagyobb népszerűségnek örvendő shotgun helyi megfelelője. Az az ellenséges létforma, amelyik részesülhet abban a „szerencsében", hogy kap egy adagot az arcába (ha egyáltalán van neki) az általa kibocsátott, „fotonikus, suhárzó protonok ionizált részecskéiből", csaknem biztos, hogy nem jelentkezik repetára.

Grenade Launcher: Ismét egy nélkülözhetetlen eszköz, amelyet egyaránt használhatunk azonnali, ill. késleltetett detonációt eredményező módban. Gránátjainak hatóereje jelentősen meghaladja az Enhanced Compression Rifle esetében alkalmazottakét.

Quantum Burst Torpedo: Ha lehet, még az előbbinél is nagyobb pusztításra képes fegyver, birtoklása döntően képes befolyásolni a multiplayer játszmákat. Az értékes kvantumtorpedót ugyan kilőhetjük minden teketória nélkül is, azonban az igazi profik biztosra mennek, és a másodlagos módban aktiválható lézer segítségével hajszálpontosan vezetik célra halálos küldeményüket.

Lightning Gun: Mint ahogy az a nevéből is kiderül, arzenálunk eme, idegen eredetű, és persze csak a barterre kevéssé hajló létformák lemészárlása árán megszerezhető darabja nagyfeszültségű elektromossággal próbálja jobb belátásra bírni az ellent. Az alternatív mód pedig egy valóságos csoda: ekkor egy olyan gyúlékony gáz kibocsátásra nyílik lehetőség, amely aztán a fent említett kisülések segítségével lángra lobbantható – az így fájdalmas (de legalább viszonylag gyors) tűzhalálra ítéltetett idegenek nem kis bánatára.

Radiation Gun: Leginkább a jelenkor lángszórójához hasonlatos, „atomi" gázfelhővel operáló fegyver. Akárcsak a Lightning Gun, ez sem kifejezetten humánus módon takarítja el az utunkba kerülő ellenfeleket, de ettől még szerethetjük, sőt...

Bat'leth: A Klingonok tradicionális közelharci fegyvere. Kinézete alapján brutális trancsírozásra lenne képes, azonban ennek képi megjelenítése sajnos (?) nem igazán egyeztethető össze a magasabb rendű moralitást előtérbe helyező Star Trek íratlan szabályaival – e téren tehát kénytelenek vagyunk a fantáziánkra hagyatkozni...

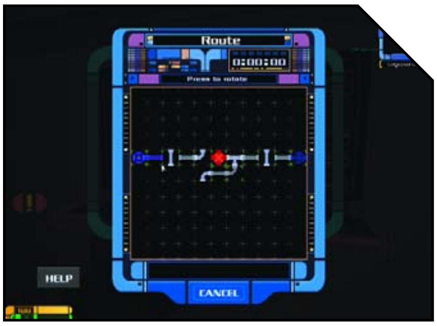
vonultatott magas poligonszámú modellek, részletes textúrák és speciális effektusok olyan látványorgiát eredményeznek, amellyel talán csak az új generációs Unreal motor által megjelenített képi világ veheti fel a siker reményében a harcot. Az amerikai csapat saját fejlesztésű eszköztárának, az ÜBER Toolsnak (s persze az alkotók talentumának) a segítségével valóban minőségi tartalommal sikerült feltölteni az Elite Force II-t: a játékban megjelenő 12 különböző környezet láttán (és hallatán) valószínűleg nemcsak a Trekkie-k, hanem az „eseti" játékosok is hinni kezdenek a futurológusok által vizionalizált virtuális valóság idő előtti eljövetelében. A Borg Sphere zöld fényben fürdő folyosóitól kezdve a Csillagflotta Akadémia impozáns tömbjén és a U.S.S Dallas kísértetjárta roncsain át egészen az Aldor III-as halálos organizmusoktól hemzsegő mocsaraiig a helyszínek részletessége, mozgalmassága (vagy éppen ellenkezőleg: mozdulatlansága), és nem

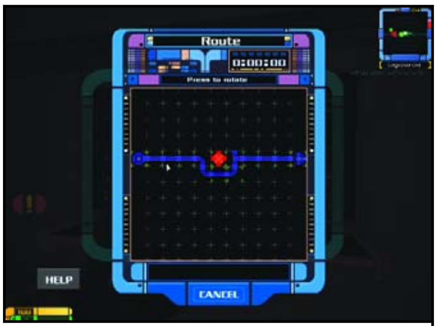
utolsósorban „hitelessége" (pontosabban a hitelesség látszata, vagyis a filmekben látott világhoz való hasonlatossága) egész egyszerűen lenyűgöző.

Picard kapitány döbbenete. Ha nem is a grafikához hasonló mértékben, de a játékmenet is komoly változtatásokon ment keresztül. Az Elite Force II ugyan az előző részhez hasonlóan megmaradt egyfajta akció/kaland ötvözetnek (ahol a hangsúly döntően az akción van), de számos új elemet fedezhetünk fel. A társainkkal való kommunikáció itt már valóban bír némi befolyással az események alakulására, pl. attól függően, hogy a Munro megkülönböztetett figyelmére áhítozó két konkurens leányzó (konkrétan a tudományos részlegen dolgozó Kleeya és a Hazard Team másodparancsnoka, Telsia) közül melyiket is preferáljuk, számos mellékküldetéssel lehetünk gazdagabbak (vagy szegényebbek). A játék nagyobbik része (már csak az FPS „műfaji" kötöttségeiből adódóan is) mindazonáltal továbbra is jellemző a linearitás, igaz, az ebbéli korátokat csaknem tökéletesen képes elfeledtetni a zseniális történetszövés, amely a Half-Life-hoz hasonlóan remekbeszabott összekötő jelenetekkel teremti meg az egyes fő- és mellékepizódok közötti kohéziót, és tartja fenn a folyamatos feszültsé-

- Hello, ti ugye ikrek vagytok?

A hónap szóvicce: egy borg meg még egy borg az Tuborg!





Egy bonyolult minijáték tökéletes megoldása

get. Érdekes újdonságot jelentenek azok a logikai feladványok is, amelyeket leggyakrabban trikorderünk (ld. keretes írásunkat) segítségével oldhatunk meg: többek közt különböző berendezések működési frekvenciáját kell modulálnunk, vagy a megszakadt energiaellátást kell (a vezetékhálózat virtuális újrakonfigurálásával) helyreállítanunk. Persze az Elite Force II azért így sem megy át System Shockba vagy Deus Exbe, ó, korántsem: időnk javarészét továbbra is a gaz (és valljuk be: nem különösebben fejlett MI-vel megáldott) ellen vaporizálásával, gyengén megvilágított folyosókon való (jeges borzongással egybekötött) bolyongással, különböző természetű, az Enterprise-t, a Föderációt, az egész Galaxist (!) fenyegető vészhelyzetek elhárításával, vagy egyszerűen csak a környezetre való rácsodálkozással fogjuk tölteni. Feladataink végrehajtásában elméletileg komoly segítségünkre kellene lenniük a Hazard Team tagjainak, gyakorlatilag azonban a munka túlnyomó többségre továbbra is Munróra (vagyis ránk) marad, ami persze egyáltalán nem baj, sőt: így nemcsak hagyományos akcióhősként, hanem felderítőként, technikusként, zero-g tornászként, egy rövid időre pedig navigátorként és taktikai tisztként is kipróbálhatjuk magunkat. Az egyjátékos mód mellett a fejlesztők érzékelhetően sok munkát fektettek a multiplayer részbe is, és itt is annyi sziporkázóan szellemes ötlettel találkozhatunk, hogy a helyszűke miatt esélyem sincsen azok tételes felsorolására. Egyet azonban feltétlenül érdemes kiemelni közülük: a „Quarterdeck” elnevezésű pályán a Picard dolgozószobájában látható miniatűr Enterprise csillaghajó modellen folyik a küzdelem, az ablakokon kitekintve pedig akár a kapitány gigantikus, csodálkozó arcát is láthatjuk! Picard megdöbbenése érthető, ám nem egyedi jelenség: valószínűleg hasonló tüneteket mutat majd minden a Star Trekért, az FPS-ekért, vagy csak egyszerűen a jó játékokért rajongó egyén, aki próbát tesz az Elite Force II-vel... majd kisvártatva rácsodálkozik arra a tényre, hogy itt bizony a 2003. év egyik legnagyobb sikervárományosával van dolga.

A TRIKORDER

A trikorder a fézerhez és a transzporterhez hasonlóan a Star Trekben megjelenő „emblematikus” technológiák egyik legjellegzetesebb végterméke. A leginkább a jelenkor PDA-ival (azok közül is leginkább a Motorola StarTAC-kel:)) rokonságot mutató eszköz nemcsak számos integrált érzékelővel rendelkezik, hanem komplex számítási feladatok végrehajtására is képes. A trikorder elsőként az eredeti, 1966-69 között futó eredeti sorozat „The Naked Time” című epizódjában tűnt fel, az 1987-tól vetített „Az új nemzedék” részeiben pedig már a felderítőcsapatok (az ún. Away Teamek) kötelező felszerelési darabjai egyikének számít. Jelen történet időpontjában a föderációs csillaghajókon rendszeresített modell egyaránt alkalmas mérnöki, tudományos és orvosi applikációk futtatására. A Hazard Team speciális igényei mindazonáltal gyakorta túlnőnek a szabványos trikorder lehetőségein, ennek megfelelően az osztag kiemelkedően tehetséges technikusa, Chell számos változtatást eszközölt rajta – a módosított eszköz így már többek közt láthatatlan gázok kimutatására, idegen létformák beazonosítására, építmények strukturális gyengeségeinek felfedésére, sőt, orbitális bombázás elrendelésére is alkalmas. Habár a szubtéri jelenségek és neutrínónál kisebb részecskék érzékelése továbbra sem tartozik a repertoárjába, a trikorder mindazonáltal így is a XXIV. század pionírjai környezettel való interakciójának talán legfontosabb eszköze.

Most jöttök, vagy mentek?

Joshua

93%

grafika	23/25
zene/hang	14/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET
csalás [háttérkép] javítás [demo]

PRO: MINDEN (GRAFIKA, AUDIO, TÖRTÉNET, JÁTÉKMENET, HÁTTÉRVILÁG, STB.)

KONTRA: MAGAS GÉPIGÉNY, CSAK KÖZEPES MI

MINIMUM GÉPIGÉNY
P III 800, 256M RAM, D3D, 1 GB HDD

ARENA
Star Trek Elite Force 84%
No One Lives Forever 2..................85%
Unreal 2 ....79%

AQUANOX 2: REVELATION

Fejlesztő: Massive Developement **Kiadó:** JoWood **Web:** www.aquanox2-revelation.de

Aquanox. A név talán csak a „hardcore-abb” játékosok és az újabb GeForce kártya tulajdonosainak jelent valamit, mások valószínűleg csak értetlenül pislognak a furcsa szóösszetételen. A klasszikus műveltséggel rendelkezők két latin szót (aqua = víz, nox = éjszaka) fedezhetnek fel, a khm, kevésbé klasszikusokat ismerők a Barbie Girl überműanyag sláger előadójára és a Kozsó-kategória körül mozgó Nox együttesre asszociálhatnak a címről. Na de akkor most mi van? A két zenekar női tagjait felhasználva Bikini Karate Babes-hez hasonló verekedős játék készül, netán a Britney-s programhoz hasonlóan megint táncra kell fognunk a nevezett bandák női tagjait? A játék készítői nem voltak olyan gyagyások, mint jelen cikk írója: a játék közel sem tartalmaz hasonló kreatív (?) ötleteket, az Aquanox egy egyszerű „lőjjszétmindent” progi, átlagos játékmenettel és mérsékelten szép grafikával.

Az első rész még annak idején a GeForce hármasok képességét volt hivatott prezentálni, így nem is csoda, hogy az említett kártyák mellé ingyenesen járt a játék teljes verziója. Bevallom, engem már annak idején sem fogott meg különösebben a program hangulata, és bár a tényleg látványos vizualitás mellé még jó kis pattogós zene is társult, a semmitmondó történet és egysíkú akció nem tudott hosszú időre lekötni. Mégis örültem, mikor jeles játékrovat-szerkesztőnk váratlanul kezembe nyomta a folytatást – miután valami négylábú, hírszerkesztéshez is értő amerikai macskaféle lenyúlta előlem a Postalt –, hisz a jó grafikus motor már megvolt a fejlesztők kezében, talán ezúttal sikerül egy kissé összetettebb, ezáltal élvezetesebb játékot is összehozniuk hozzá. Reményeim azonban szertefoszlottak az első néhány óra játék után: ez a program enyhe tupírozása csak az elődnek, ami néhány esetben sajnos még csak nem is pozitív irányú változást jelent.

Az alapkoncepció természetesen nem változott: egy misztikus, víz alatti világban kell elemi részecskékre aprítatnunk a kalózokat, idegen bolygóról jött mutáns lényeket és mindenkit, aki csak veszélyeztetheti Harvester nevű anyahajónk biztonságát. Ehhez egy minden földi, pardon, vízi jóval felszerelt harci tengeralattjáró áll majd rendelkezésünkre, amiből rakétától kezdve a lézereken át a mesterlövészpuskáig (!) mindenfajta ketyerével oszthatjuk az áldást. Magyarán szólva, egyfajta víz alatti Quake-ről van szó. Enyhe különbség kedvenc FPS-ünkhöz képest, hogy ugrás helyett hajónkkal mérsékelten ugyan, de függőleges irányban is evickélhetünk, bár sajnos ilyenkor nagyon gyakran ütközünk bele egy láthatatlan falba, ami valami rejtélyes oknál fogva elzárja előlünk a felszín felé manőverezés lehetőségét. A másik, ennél bosszantóbb apróság, hogy mivel tengeralattjárónk víz alatt tevékenykedik (vow, micsoda újdonság), kicsit lassabban, sőt enyhén szaggatottan reagál manővereinkre, ami a Quake-hez szokott szemünknek és kezünknek az elején borzasztó frusztráló lesz – engem legalábbis iszonyatosan zavart.

Egyszerű játékmenet. Az akció részben oldschool shoot ’em up-hoz hűen továbbra is egyetlen feladatunk lesz – igaz, mindig pepitában: alkalmankénti szövetségeseinket kivéve szétlőni mindent, ami mozog. Jó, persze a csomagolás mindig változik, ami keretében ez a primitív cselek-

Segítség, fejjel lefelé építették a pályát!

Csak azért lőttem le, mert Willyboynak hívott

Ez a kép akár az első részből is származhatna

Mi az, Palpatine már víz alatt székel?!

Így jár, aki csata közben akar képet lopni...

vés illethető védekezés, segítségnyújtás vagy egyéb szavakkal is, de a lényeg mindig ugyanaz. Természetesen a mintegy harminc küldetésben állandóan változik majd a környezet, Freelancerhez hasonlóan ide-oda küldözgetnek, hogy most itt, most amott lenne egy kis elintéznivalónk, különlegesebb változatosságra azonban ne számítsunk.

MASSZÍV FÉLREÉRTÉSEK

Furcsa módon két Massive nevű fejlesztő is ügyködik a széles játékpiacon, nem összetévesztendők egymással! Létezik egyszer a svéd Massive Enterteinment névre hallgató cégecske, akik a Vivendi keze alá dolgoznak, ők a felelősek a Ground Controlért, és természetesen a készülő második epizódért is. Na őket nem szabad összekeverni az Aquanox fejlesztőivel, a Németországban székelő Massive Developmenttel, akiket még az Aquanoxhoz hasonló stílusú Archimedean Dynasty – azelőtt pedig az Amigás Settlers PC-re portolása - tett ismerté, úgy hét évvel ezelőtt. A srácok mintegy tizenöten vannak, és nem mondhatni, hogy túlságosan kapkodósan dolgoznának: hét év alatt az Aquanox 2 mindössze a harmadik játékuk, úgy, hogy állításuk szerint a programhoz használt grafikus motor alapjai megegyeznek a több mint fél évtizedes játékuk vázával! A fiúk nagyon szerethetik ezt amotort, hisz a multiplatform, állításuk szerint akármilyen játékstílushoz használható grafikus engine egyes verzióiból több hardver-tesztelő benchmarkot is kiadtak Aquamark néven – ennek legújabb, 3.0-ás változata valamikor a napokban lát napvilágot.

Mindezt korántsem negatívumként mondom: végül is minden játékosnak szüksége van néha egy kis agyatlan lövöldözésre, ahol nem folyamatosan taktikázni kell, csak szünet nélkül nyomni a tűzgombot, erre pedig megfelel az Aquanox. Elakadni nem nagyon lehet benne, hisz egy segítő nyilacska folyamatosan mutatja követendő útirányunkat, az ellenség pedig pirossal mindig meg van jelölve. Egyetlen komoly gond, amivel én játék végéig sem tudtam megbarátkozni, a már említett lassú, enyhén szaggató, körülményes célzás, amitől időnként tényleg a falat tudtam volna kaparni dühömben, bár számomra furcsamód másoknak ennek megszokása nem okozott komolyabb nehézséget.

Csomagolás és egyebek. Az első rész grafikus engine-je gyakorlatilag az egyik legláthványosabb motornak számított az Aquanox megjelenésekor. Érzésem szerint ezzel meg is elégedtek a készítők, és „ami jó, azt ne bolygassuk" alapelv alapján nem sokat tupíroztak rajta. Időközben azonban eltelt másfél-két év, így a második rész grafikája már csak legfeljebb átlagosnak mondható. Változás, hogy az előző epizód csilli-villi, ezerszínű világát jóval komorabb stílusra cserélték, és az egész környezet is kicsit nyomasztó lett – nekem az első rész ilyen szempontból jobban bejött. A víz alatti világ megvalósítása átlagosnak mondható, hangulatos a távoli vízfelszínen áthatoló égető napsugárzás, jópofa a nagyrészt sziklákkal és roncsokkal tarkított kihalt, víz alatti táj, bár én azért jóval kidolgozottabb élővilágot várnék, változatos növényekkel és egyedi állatvilággal.

A játék aláfestését viszont ismét csak nagyon eltalálták, a dinamikusan változó, csaták közben ugyancsak pergős zenénél jobbat nem is nagyon lehet párosítani ilyen stílusú programhoz. A harc közbeni beszólások is egész hangulatosra sikeredtek, a szinkronszínészeket hálég nem C kategóriás filmekből válogatták. Az előző részhez hasonlóan most is számos NPC-vel találkozhatunk anyahajónk felszínén, akikkel a küldetések között megszemélyesített figuránk általában hosszas diskurálásba kezd. Sajnos azonban még a profi színészek sem tudják izgalmassá tenni az iszonyúan banális, már szappanoperába illő szövegeket, így csacsogásunk valószínűleg előbb-utóbb heveny escapecsapkodásba fog átmenni. Kár érte. A sok NPC tényleg nagyon dicséretes, viszont a dögunalmas szövegeknek köszönhetően inkább idegesítő tényezővé válik, ugyanis minden küldetés közben végig kell járnunk őket, hogy megkapjuk következő megbízatásunkat. Beszélgetés mellett másik lehetőségünk a hajón tengeralattjárónk kiválasztása és felszerelése elsősorban a megfelelő gyilkolószerszámokkal, bár ilyen irányú lehetőségeink erősen behatároltak, annak ellenére, hogy több mint tizenkét fegyver alkothatja repertoárunkat.

Végítélet. Az Aquanox 2-vel játszva mindvégig az volt az érzésem, mintha egy átlagos konzoljátékot gyűrnék. Egyszerű játékmenet, hosszú, banális történet, megfelelő grafika. Szerintem Xboxon vagy PS2-n tuti siker lenne, de hogy az összetettebb játékokhoz szokott PC-s társadalomban is az lesz-e, afelől erős kétségeim vannak. Egy próbát azonban minden shoot'em up kedvelőnek megér.

Greg5

69%

grafika 17/25
zene/hang 12/15
játékélmény 27/40
kategórián belül 10/15
összhatás 3/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

PRO: EGYSZERŰ, GYORS JÁTÉKMENET, HANGULATOS ZENEI ALÁFESTÉS, HARMINC KÜLDETÉS SOK NPC-VEL

KONTRA: A JÁTÉKMENET TALÁN TÚLSÁGOSAN IS EGYSZERŰ, JELLEGTELEN TÖRTÉNET, A GRAFIKA NEM SOKAT JAVULT, SŐT...

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 1000, 128 MB RAM, D3D, 1GB HDD

ARENA

Aquanox 80%
Archimedean Dynasty: 85%
Freelancer 92%

BLITZKRIEG

Fejlesztő: Nival Interactive **Kiadó:** CDV **Web:** www.blitzkrieg.de

Ezt a cikket kétszer kellett megírnom – holott elég elfoglalt és alapértelmezésben lusta gyerek vagyok. Ja, és a winyóm sem szállt el! Az a nagy helyzet, hogy hetek óta játszom a Blitzkrieggel, és időközben megváltozott róla a véleményem. Ki kell mondjam: a CDV legjobban sikerült játéka.

Amikor először készült a cikk, még cinikus mondattal kezdődött: „Sudden Strike III: Blitzkrieg – akár így is nevezhetnék, senkinek nem tűnne fel a csalás.” Azért írtam ezt néhány hete, mert a játék első pillantásra a megtévesztésig hasonlít nagy elődjére. De senki ne tévedjen meg, ez nem Sudden Strike! Fejlesztője sem a Fireglow, hanem a szintén orosz illetőségű Nival Interactive (Etherlords, Silent Storm).

Zsáner: Sudden Strike. Második világháborús valósidejű stratégiáról van szó. Ezt a zsánert akár úgy is nevezhetnénk, hogy Sudden Strike. Nagy elődjéhez hasonlóan a Blitzkriegből is kimaradt az erőforrásgyűjtés, a játékélmény túlnyomó részét a harctéri taktika nyújtja. A játékmenet a küldetésről küldetésre sémát követi. Három nagy hadjáratból választhatsz: szövetséges (angol, amerikai, francia), szovjet és német. Harcolhatsz más játékosok ellen helyi hálózaton vagy Interneten keresztül.

Panzer General emlékek. Bennem még élénken él az emlék, Ti hogy vagytok vele? Emlékeztek még a presztízs-pontokból vásárolt Tigrisekre?! Micsoda érzet volt! Ez köszön vissza a Blitzkriegben. A játékos kap néhány állandó egységet („core units”), ezeket küldetésről küldetésre magával viheti, és folyamatosan fejlődnek a játék során. Induláskor 3 tank és/vagy 3 ágyú képezi a csapatot – ami nagyjából megfelel egy korabeli páncélos századnak, ill. tüzérségi ütegnek. Később az egységek száma emelkedhet… a csapat aktuális mérete a játékos rangfokozatától függ.
Hogy a küldetések mindvégig teljesíthetőek maradjanak, a játékos annyi ideiglenes egységet kap kölcsönbe a csapata mellé, amennyit a fejlesztők az adott küldetés teljesítéséhez szükségesnek tartanak. De ezek az egységek nem fejlődnek, és a küldetés után nem maradnak a játékossal.

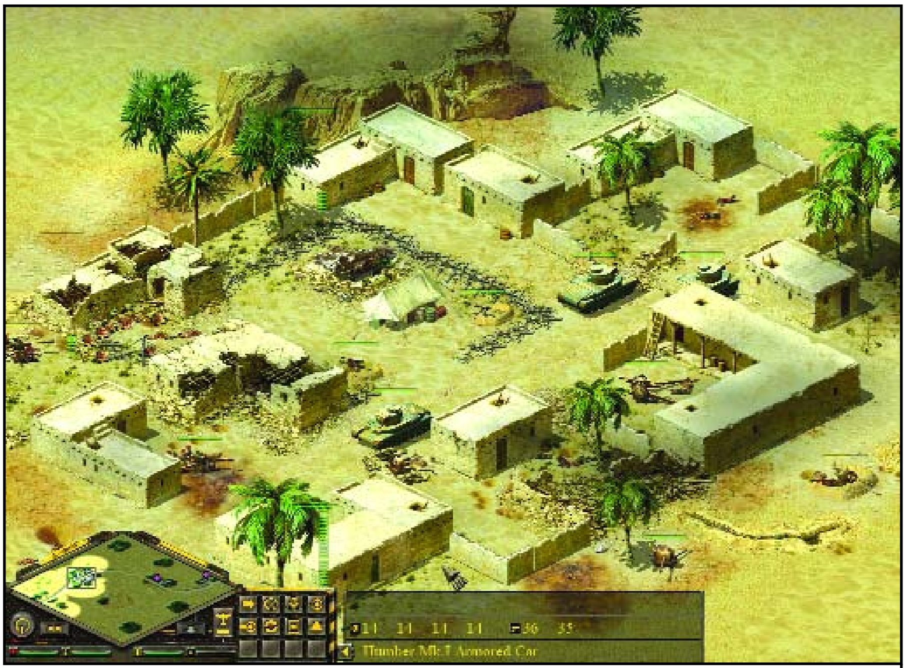
Hertz őrmester. Az állandó egység egy maroknyi ember: egy-egy tank vagy löveg személyzete. Parancsnokukat a játék meg is nevezi, ő egyre magasabb rangfokozatra emelkedhet – ez jelképezi az egység tapasztalatát. Logikailag tehát az egység személyzetet jelent. A felszerelésüket – hogy milyen típusú tankot vagy ágyút használnak – a játékos szabadon és „ingyen” cserélgetheti a küldetések előtt. A dátumtól függ, hogy miből választhat, de az igazán hatékony holmikhoz így nem férhet hozzá. Azokat jutalomként kaphatja meg egy-egy küldetés sikeres teljesítéséért. Mivel egyidejűleg több küldetésből is választhat, és előre tudja, melyikért milyen jutalom jár, valahol megmarad – ha burkoltan is – a „vásárlás” érzete.

Szabad(abb) játékmenet. A játékmenet korántsem szabad, oh nem! Mégis szabadabb, mint sok küldetésalapú játékban. Legalábbis rá lehet fogni! Szerkezetileg a játék epizódokra osztható, melyek egy-egy hadműveletet és annak kiterjedtebb területét jelentik. Ezen a nagyobb léptékű hadműveleti térképen választhatja ki a játékos, hogy a felkínált, általában 3-4 db küldetésből melyiket szeretné végrehajtani – hmm… második világháborús környezetben nem hangzik túl realistán… no, de hagyjuk!
Vannak történelmi és véletlenszerű („random”) küldetések. Miután a játékos teljesítette a történelmit

Persze a fritzek megpróbálták!

Sivatagi Róka-vadászat

Nyúl őrnagy, a hős



Falu elfoglalva, terep biztosítva, Uram!

Megjöttek a britek - adsz nekik esélyt?

és néhány randomot, engedélyt kap rá, hogy továbblépjen a következő epizódba. De maradhat is, ha akar: a játék végtelennek tűnő számban generálja a random küldetéseket. Ha sokat teljesítesz, akkor összes állandó egységedet felszerelheted kiemelkedő minőségű „jutalom” tankokkal és ágyúkkal, ill. a parancsnokok – és te magad is – magasabb rangfokozatra emelkedhetnek.

Játékélmény. A játék voltaképpen a harctéri taktikáról szól. Játékrendszere – és így taktikai mélysége is – elsőre ránézésre azonos a Sudden Strike-éval. De csak elsőre, mert hamarosan kiderül, hogy annál nemcsak árnyaltabb, hanem sokkal élvezetesebb is. Ha nem is nyújt olyan tökéletes szimulációt, mint mondjuk a körökre osztott Combat Mission, mégis, a valósidejű műfajban messze a legkiemelkedőbb. Ami jelen esetben nem azt jelenti, hogy a legrealistább, hanem azt, hogy valósághű, mégis játszható és szórakoztató. Mindenestre a katasztrofális kudarcnak minősülő GI Combat-tal ellentétben itt a harctér áttekinthető marad.
A játszhatóságot jelentősen javítja, hogy a sebesség több mint 10 fokozatban szabályozható. Sőt, akár meg is állíthatod az időt, ekkor is szabadon mozoghatsz a kamerával a terepen, parancsokat adhatsz a csapataidnak, melyeket azután a játék továbbindításakor végrehajtanak. Aki erre vágyik, végeredményben előállíthatja a forduló alapú játékok nyugodt, megfontolt, stratégiailag igényes környezetét is, miközben az RTS-ek élő, mozgó és látványos világában marad. Küldetések közben a játékállást bármikor és bármennyiszer elmentheted. Vannak pályák, melyeken – a kimerevíthetőségnek köszönhetően – akár egész estét betöltően elszöszölhetsz.
Sajnos a szabad mentés miatt a Blitzkrieggel is pontosan az történik, mint a hasonló zsánerű játékokkal általában: mentés-visszatöltés-újramentés. Ez megint olyan dolog, amiről az ember hamar negatív véleményt alkotna, amíg rá nem jön, hogy a valóság ennél bonyolultabb. Ebben a játékban ugyanis bármennyiszer menthetsz, ám a sok visszatöltés már a pontszámod, és ekként az előléptetésed rovására megy!

Taktikai mélység. A játékban mintegy 250 különféle egység szerepel – értelemszerűen ez a szám megoszlik a nemzetek között. Hogy mennyire élvezetesen sikerült az egységek jellegzetességeit a valóságból átültetni a játékba, mi sem mutatja jobban, minthogy az alapvető csoportosítás – gyalogság, páncélosok, tüzérség – itt alig jelent valamit. Ennél sokkal árnyaltabbak a különbségek: két páncélos, ill. két gyalogos egység között is lehetnek olyan jelentősek az eltérések, ami gyökeresen különböző alkalmazási területekre hitelesíti őket.
Hatalmas előnye a játéknak – és jelentős előrelépés a Sudden Strike-hoz képest (ahol ezt szerintem pocsékul oldották meg) –, hogy a Blitzkriegben kiemelten fontos, melyik egységet küldöd egy adott részfeladat leküzdésére, illetve a különféle egységtípusok akcióit hogyan hangolod össze. Sokféle taktikát alkothatsz – ráadásul a jó taktikák kifejezetten hasonlítanak a valóságosakra. Mondok példát: egy beásott Tigrisen egyszer hat Shermant és két szakasz gyalogságot vesztettem… majd a visszatöltés után inkább legyező alakzatban beástam a Sherman-jaimat, telepítettem mögéjük két 40mm-es bofors légvédelmi ágyút, és némi gyalogsági veszteség árán eléjük csaltam a Tigrist. Ez alkalommal minden tankom megmaradt.
Akárcsak a valóságban, a járműveket minden oldalról eltérő vastagságú páncélzat védi. Erre érdemes odafigyelni, hacsak az ember nem kívánja öt szakasz gyalogságát és teljes páncélos századát felmorzsolni egyetlen Tigris tank homlokpáncélján.
Érdekes taktikai elem még a tüzérség és a légierő használata. Előbbi a pálya jelentős részét, vagyis nagy távolságokat képes belőni, és iszonyatos pusztítást végez. Falvak, erődök ellen gyakorlatilag nélkülözhetetlen. Ugyanakkor a bevetése kockázatos is, mert az ellenség képes meghatározni az üteg helyzetét, és tüzérségi ellentámadással válaszolni… amíg neki is van tüzérsége.
A repülők pályán kívülről érkeznek, és oda is térnek vissza. Dobhatnak ejtőernyősöket, bombázhatnak, végezhetnek felderítést vagy adhatnak vadászfedezetet. Az igénybe vehető légi támogatás gyakorisága és típusa az időjárástól és a pályától függ. A repülőgépek ellen egyedül a légvédelmi ágyúk és a vadászfedezet nyújt védelmet.

Parancsok. A taktikai játékot az határozza meg, mennyire részletes és hasznos parancsokat adhat ki a játékos. A Blitzkrieg itt nem hoz semmilyen

LESZ FOLYTATÁS?

A CDV ilyen irányú kérdéseimre nem adott hivatalos választ. Sudden Strike 3 nincs bejelentve, következő második világháborús stratégiájuk a Codename: Panzers (Stormregion) lesz.

A Fireglow honlapja megszűnt. A céggel semmilyen módon nem lehet felvenni a kapcsolatot… vélhetőleg már nem létezik. Információim szerint egyetlen volt alkalmazott sem ment át a Nivalhoz.

Úgy tűnik, a munka oroszlánrészét már elvégezte a nehéztüzérség

Feltörnek a Panzer Generalos emlékek

jelentős újítást, hanem értő kézzel alkalmazza a műfajban eddig feltűnt ötleteket.

Összesen háromféle mozgási parancs van: kötelező mozgás (figyelmen kívül hagyni az ellenséget!), agresszív mozgás (ellenséges kapcsolat estén felvenni a harcot!), helyben maradni (tartani a pozíciót!). Az egységek tetszés szerinti irányba fordíthatók, utasíthatók, hogy állítsanak kelepcét (várni és rejtőzni, míg lőtávolba ér az ellenség!), ill. a tankok és ágyúk a tereptől függően beáshatók.

A gyalogság formációs parancsokat is kaphat: kúszhat, rohamozhat, masírozhat. Az alakulat akár szét is szóródhat, ilyenkor minden egyes katonájának egyénileg adhatsz parancsokat. Bemehetnek a házakba, lövészárkokba, bunkerekbe. Felülhetnek a teherautók platójára, vagy akár a tankok, rohamlövegek hátára. Elfoglalhatják és használhatják az ellenséges ágyúkat.

Ellátási nehézségek. Mivel az ellátás és logisztika igencsak sarokpontja volt a második világháborús stratégiának, a modernebb játékok rendre megpróbálkoznak a megjelenítésével. Nekem nagyon úgy tűnik, hogy eddig a Blitzkrieg vette legjobban az akadályt.

Az ellátás bázisai a depók és az ideiglenes ellátó pontok – ezek el is foglalhatók az ellenségtől, sőt, megszerzésük általában kitűzött feladat. A lőszerutánpótlás, az elvesztett emberállomány feltöltése a legtipikusabb ellátási probléma. A feladatot a különféle típusú teherautók és szállítóeszközök végzik. Kis mennyiségben képesek magukkal ellátmányt vinni, ám ha az elfogyott, akkor visszatérnek a legközelebbi ellátó bázisra, feltölteni a készleteiket.

Hasonlóan viselkednek az utászok, hadmérnökök is, akik a megrongálódott felszerelést javítják, védelmi rendszereket húzhatnak fel, hidakat építhetnek, aknát fektetnek vagy éppen aknamentesítenek… stb. Időnként nekik is vissza kell térniük az ellátó pontokra, hogy új készleteket vételezzenek.

Legyőzhető kihívás. Ésszerűnek tűnt valamilyen címszó alatt egyesíteni mindazt, amit a mesterséges intelligencia képességeiről és a pályatervezésről szeretnék elmondani. Ez a két dolog ugyanis erősen összefügg – a Blitzkriegben talán túlságosan is.

Az AI ostoba, de RTS-ben ennyi még belefér. Nem szándékozom erről túl sokat fecsegni, aki játszott már igazi, „okos” fordulókra osztott második világháborús stratégiákkal, az tudja, mit hiányolok. A hiányt a Blitzkriegben a szokott módon – pályatervezéssel, szkripteléssel –igyekszenek pótolni. Ettől a „random” pályák tök egyformává válnak, és a gépi ellenfél nélkülöz minden kreativitást. Ez van.

A pályák elsőre pokolian nehezek… különösen, mivel az ember igyekszik nem elveszíteni állandó egységeit. Amíg rá nem érez a játékra, folyamatosan csak ment és visszatölt, amitől az egész olyanná válik, mint az arcade/ügyességi játékok, ahol ugyanannak a feladatnak háromszor, ötször, tízszer fut neki a játékos, míg végre továbbjut. De higgyétek el, idővel belejöttök annyira, hogy nem is töltötök majd vissza játékállást egyszer sem!

Grafika. A grafika a megszokott: izometrikus 2D tájon 3D egységek mozognak. A táj nem nagyítható és nem forgatható – igazából nem is vágyik rá az ember. Viszont szép, nagyon is szép – a képek magukért beszélnek. A legnagyobb technikai újítás a Sudden Strike-hoz képest az, hogy a felbontás akár 1600x1200-ba is felkapcsolható.

Értékelés. A Blitzkrieg talán nem az a játék, amiről hónapokig cikkezne a sajtó, ami eredetiségével letarolná a szakmai díjakat. Tény, hogy nagyon hasonlít a Sudden Strike-ra, de tény az is, hogy sokkal kiforrottabb, sokkal szórakoztatóbb. Mint már a bevezetőben is említettem: a CDV eddigi legjobb játéka.

-nyúl-

88%

grafika	22/25
zene/hang	15/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

PRO: REMEK JÁTÉKRENDSZER: REALISZTIKUS MÉGIS SZÓRAKOZTATÓ, LÁTVÁNYOS GRAFIKA, SZÉP ANIMÁCIÓK, STOP ALATT IS KIADHATÓK A PARANCSOK

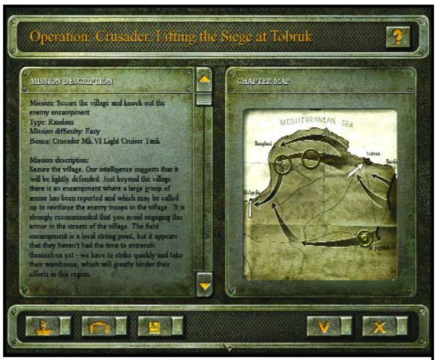
KONTRA: KEZDŐKÉNT TÚL NEHÉZ, AZ AI ELÉG OSTOBA, A STRATÉGIA IDŐVEL EGYSÍKÚVÁ, ÍGY UNALMASSÁ VÁLIK

MINIMUM GÉPIGÉNY

P II 366 MHz, 64 MB RAM, 2,4 GB HDD

ARENA

Sudden Strike	83%
Sudden Strike 2	80%
C&C Generals	91%



Több küldetés közül választhatsz

Na gyertek csak, britek!

CSALÁSOK

Anno 1503 A.D.

Nyisd meg a ”BGruppen” fájlt a /1503AD/DATA könyvtáron belül egy Word vagy Notepad szövegszerkesztővel, majd a fájlon belül keresd meg a ”Bedarfsgüter” alatti sort, ahol a következő sorokat kellene találnod:

Id: ALKOHOL
BauFirst: INFRA_STUFE_1C
Preis: 900
Bonus: 5, STEPPE|PRAERIE|DSCHUNGEL
PreisLevel: 0,5,10

A ”Preis” helyére adj meg egy tetszőleges számot és a telepesek azt az összeget fogják kifizetni a kocsmában. Esetünkben az összeg 900-ra van állítva, ennyit fog mindenki fizetni italonként, azonban ez nem befolyásolja a hangulatukat.

Postal 2

Nyomd meg a [@] vagy a [~] gombot (ha az előző nem működne), hogy a játék konzolablaka megjelenjen. A csalások engedélyezéséhez gépeld be a ”SISSY” szót (idézőjelek nélkül). Ezek után már bepötyögheted a kódokat.

Alamode – Isten mód/ sérthetetlenség
PackNHeat – Megkapod az összes pusztító fegyvert
PayLoad – Az összes nálad lévő fegyver tele lesz lőszerrel
IAmSoLame – Megkapsz minden fegyvert teli munícióval és mindemellett még legyőzhetetlen is leszel
PiggyTreats – Extra adag fánk
JewsForJesus – Kapsz egy csomó pénzt
BoyAndHisDog – Extra kezelés a kutyával (a kutyád nagyon hasznos tud lenni, ha képzett)
Jones – Sok életerőt kapsz
SwimWithFishes – Megkapsz minden radarral kapcsolatos ketyerét
FireInYourHole – Rakéta kamerák engedélyezése (ez tök poén!)
IAmTheOne - Sok macskamentát kapsz
LotsAPussy – Sok macskát kapsz (amiket aztán hangtompítóként használhatsz)
BlockMyAss – Páncélzatot, védőruhát kapsz
SmackDatAss – Fátylas öltönyt kapsz
IAmTheLaw – Rendőrruhában díszeleghetsz
Healthful – Teljes életerőt és jó néhány elsősegélyt (4 db) kapsz
Whatchutalkinbout – Minden nem játékos karakter, ácsorgó Gary Colemans lesz
Oasma – Minden nem játékos karakter, ácsorgó Fanatacs lesz
RockinCats – Minden olyan fegyver amelyen macskát lehet használni hangtompítóként, macskát fog kilőni
DokkinCats – Eltávolítja a macskákat a ”fegyverekből”, visszavált normál módra
IFeelFree – Szellem mód (ha megint begépeled a kódot, akkor kikapcsolod a csalást)
LikeABirdy – Repülő mód (ha megint begépeled a kódot, akkor kikapcsolod a csalást)
Slowmo (#) – Sebesség beállítása # értékre, a # helyére egy számot írj
Fly – Ismeretlen hatású
Walk – Ismeretlen hatású

Red Faction 2

Menj az Extras, majd azon belül a Cheats menüpontba és gépeld be a kívánt kódot. Ha ezzel megvagy, akkor kattints a csillagra, ezzel jelölöd meg, hogy a játékban is használhasd.

xxywywz - Szuper életerő
ywxzyzxw - Örök töltény
zxzxzxzx - Örök gránátok
wwwwwwww - Robbanó halál
yxzwzxyw - Rendezői változat
zzzzzzzz - Pattogó gránátok
xxxxxxxx - Zombie séta
yyyyyyyy - Tüzes golyók
zyzyxxww - Ismeretlen hatású
xxxxyzxx - Robbanó lőszer
yzwzyxwx - Minden csalás engedélyezése *
zyxwyzxx - Minden pálya engedélyezése *

Grand Theft Auto: Vice City

A csalásokat a játék közben, folyamatosan kell begépelnetek. Amennyiben sikerült beírnotok, arról egy visszaigazoló feliratot is kaptok.

THUGSTOOLS – Összes könnyű fegyver
PROFESSIONALTOOLS – Összes közepes fegyver
NUTTERTOOLS – Összes nehézfegyver
FIGHTFIGHTFIGHT – Harc az utcákon
PRECIOUSPROTECTION – 100% páncél
ASPIRINE – 100% egészség
ICANTTAKEITANYMORE – Öngyilkosság
YOUWONTTAKEMEALIVE – +2 a körözési szinthez
LEAVEMEALONE – Megszünteti a körözést
TRAVELINSTYLE – Megjelenik egy lassú autó
GETTHEREQUICKLY – Megjelenik egy átlagos autó
GETTHEREFAST - Megjelenik egy sportkocsi
GETTHEREVERYFASTINDEED – Megjelenik egy gyors autó
GETTHEREAMAZINGLYFAST – Megjelenik egy nagyon gyors autó
THELASTRIDE – Megjelenik egy halottaskocsi
ROCKANDROLLCAR – Megjelenik egy limuzin
RUBBISHCAR – Megjelenik egy szemétszállító kocsi
BETTERTHANWALKING – Megjelenik egy golfkocsi
PANZER – Megjelenik egy tank
ALOVELYDAY – Tiszta időjárás
APLEASANTDAY – Enyhén felhős időjárás
ABITDRIEG – Sűrűn felhős időjárás
CANTSEEATHING – Ködös idő
CATSANDDOGS – Esős idő
LIFEISPASSINGMEBY – Gyorsan telik az idő
ONSPEED – Gyorsabb játék
BOOOOOORING – Lassabb játék
BIGBANG – Felrobbannak a környező járművek
NOBODYLIKESME – Támadó gyalogosok
OURGODGIVENRIGHTTOBEARARMS – Felfegyverzett gyalogosok
CHICKSWITHGUNS – Felfegyverzett prostituáltak
COMEFLYWITHME – Repülő autó
FANNYMAGNET – Alacsony gravitáció
GRIPISEVERYTHING – Megnövelt tapadás
MIAMITRAFFIC – Agresszív forgalom
GREENLIGHT – Minden irányban zöld közlekedési lámpák
LOADSOFLITTLETHINGS – Sportkocsi nagy kerekekkel
WHEELSAREALLINEED – Kerekek nélküli kocsik
AHAIRDRESSERSCAR – Piros színű jármű
IWANTITPAINTEDBLACK – Fekete színű jármű
STILLLIKEDRESSINGUP – Kinézet átváltása
LOOKLIKELANCE – Lance Vance kinézet
MYSONISALAWYER – Ken Rosenberg kinézet
ILOOKLIKEHILARY – Hilary King kinézet
IDONTHAVETHEMONEYSONNY – Sonny Forelli kinézet
CHEATSHAVEBEENCRACKED – Ricardo Diaz kinézet
ROCKANDROLLMAN – Jezz Torrent (Love Fist) kinézet
ONEARMEDBANDIT – Phil Cassidy kinézet
FOXYLITTLETHING – Mercedes kinézet
WELOVEOURDICK – Dick (Love Fist) kinézet
SEAWAYS – Vízen járó kocsik
CHASESTAT – Sok kövér ember
CERTAINDEATH – Cigaretta
PROGRAMMER - Nyomkövetés mód

Warriors Kings: Battles

Állítsd meg a játékot, de nem feltétlenül fontos, csak gépeld be a kódokat.

DOYOUSEE – Térkép teljes felfedése
GIMMEGIMME – Kapsz 10,000 kaját, fát és aranyat
MAKEMENAILS – Majdnem sérthetetlen leszel (nagyon nehezen fognak tudni megölni, de nem leszel halhatatlan)

Blitzkrieg

Játék közben nyomd meg a konzol nyitó ”~” (tilde) gombot. Ha begépelted a kódot, akkor üsd le az [ENTER]-t, hogy aktiválhasd azokat.

@Password ("Panzerklein") – Csalás mód engedélyezése
@God(0,1) – Isten mód/ sérthetetlenség
@Win(0) – Csata megnyerése

A csalás módot engedélyezned kell, hogy a másik két csalás működjön. Az Isten móddal az összes egységedet sérthetetlenné teheted, amíg a csata megnyerése kóddal az aktuális pályát győzelemmel fejezed be.

WILL ROCK

Fejlesztő: Saber Interactive **Kiadó:** Ubi Soft **Web:** www.will-rock.com

Hölgyek, urak, fiúk-lányok! Ide mindenki, aki valaha is egyest kapott Ókorból történelemóráján, vagy aki bulizásra való éjszakáit kellett, hogy feláldozza olyan semmitmondó alkotások olvasásával, mint az Iliász vagy az Odüsszeia! Beletörik a nyelve a görög istenek és hősök kimondhatatlan neveibe? Akkor itt a helye! Eljött az idő, hogy végre Zeusz, vagy ki a fene is megtudja, mi az igazi királyság! Will Rock for President! Tessék? Hogy ennél azért többre számít egy játékban?! Nos... az baj. Nagy baj.

Bár annyi grafikus motor van már a piacon, mint égen a csillag, hála a rohamléptekben fejlődő grafikus kártya üzletágnak és a Microsoft legújabb DirectX variánsának, úgy tűnik mindig le lehet majd nyesni egy szeletet a számítógépes játékipar vaskos tortájából. Erre készül a Saber Interactive is friss fejlesztésű Saber 3D motorjával. Serious Sam sikerein felbátorodva szélsebesen összedobtak ők is egy látványos technológiai demót, hogy ámulhasson a nép. Egyiptom, a maják és mindenféle űrszerzetek után immár a görög istenek sem kerülhették el sorsukat, Willford Rockwell meg sem áll az Olümposz csúcsáig.

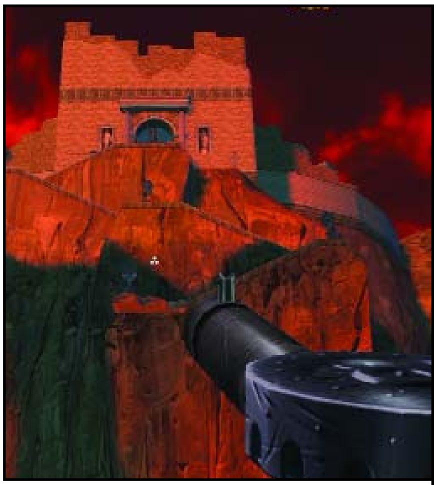
Bazinagy Görög Mészárszék – a történetről. Egy profi kivitelű képregény kockáin keresztül ismerhetjük meg a játék alaptörténetét. Az istenek gondtalanul múlatták napjaikat Göröghonban egészen a martalóc római hordák megjelenéséig. Ahogy a Római Birodalom terjeszkedett, úgy vált nyilvánvalóvá, hogy a korábbi istenek napjai meg vannak számlálva, hacsak nem néznek sürgősen valami megbízható rejtekhely után. Túl messze azért nem merészkedtek, az Olümposz mélyén építették ki rejtett birodalmukat, melynek portási posztját Prométheuszra bízták. Prométheusz kénytelen-kelletlen elvállalta a megbízatást, ám ahogy teltek-múltak az évszázadok, azt kellett észrevennie, hogy csak nem jön a váltás, és nagyon át lett verve. Az elégedetlenség haraggá, a harag bosszúvá ért, ám Zeusz parancsa ellen önmagában tehetetlen, csak egy halandó tudná kiszabadítani kőbörtönéből. És most ugrás a jelenbe. Will Rock a gazdag hobbi-archeológusok problémamentes életét éli, utazgat, filmezget, most épp az Olümposz-hegységben megbújó titokzatos kapuról értesül, mely állítólag a rómaiak elől menekülő ősi görög istenek zárt és rég elfeledett rejtekhelyét védi. Hősünk nem tétlenkedik, két segítőtársával: Dr. Richard Headstrong professzorral, az ősi írások szakértőjével és bűbájos leányával, Emmával Görögországba repül, ahol egy felettébb gyanús kinézetű fogadóbizottság társaságában nyomban fel is keresik a helyszínt. Némi szöszmötölést követően a prof rálel a kaput nyitó mágikus szavakra, melyek egyben egy baljós jóslatot is magukban hordoznak arra nézve, hogy mi is történik a világgal, ha a kapu újra kitárul. Ekkor kezdődnek a bonyodalmak. A kísérőkről kiderül, hogy egy ősi szekta tagjai, és céljuk a görög istenek kiszabadítása mindenáron. Nyomatékul túszul ejtik Emmát, és kicsikarják a profból a varázsigét. A kapu feltárul, és az elégedett szektatagok immár a Zeusznak áldozandó szüzet látják Emmában, ami túllépi az amúgy is gyenge idegzetű tudós tűréshatárát. Ráveti magát az ellenségre, és ezzel parázs tűzcsata veszi kezdetét. Mindenki mindenkire és mindenre lő, nem csoda, ha Will egy kevésbé sikerült találata épp Prométheusz szobrát kapja telibe. A bosszúéhes kapuőr szelleme kiszabadul, és azon nyomban átköltözik főhősünkbe, aki megdöbbenve tapasztalja magán, hogy fékeveszett Terminátorrá alakult – és határozott léptekkel az istenek elfeledett birodalma felé indul.

„Széles, tágas a tér...” – a grafikáról. A Saber Interactive nem titkoltan szép sikereket vár a vadonatúj szerzeményétől, ennek megfelelően fel is turbózta minden vívmánnyal, amit grafikus motor valaha is magáénak tudhatott. A szóvivők teljes DirectX 9 támogatásról, néhol 200.000 feletti extrém magas poligonszámról, minden képzeletet felülmúló grafikai részletességről beszélnek – természetesen villámsebes működés és relatíve alacsony gépigény mellett. Nos, a játék megjelenése valóban tetszetős, a játéktér méretei is impozánsak, de annyira nem mellbevágóak, mint a Serious Samnél. Monumentális

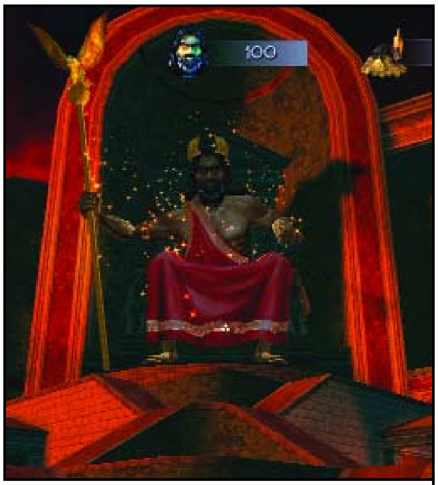
Lopjam, vagy ne lopjam? Indy erre ráfázott már

A műkincsrongálók...

...így járnak



Ha oda feljutok...



...szétverem, akármi is ez!

Prométheusz már bánja, hogy ellopta a tüzet

arénák, égbenyúló, gazdagon textúrázott citadellák várják a megmérettetésre vágyókat, sehol semmi ködbe veszés vagy textúrabutítás, de azt is meg kell említeni, hogy a pályák minősége nem egységes a játék során: néhol a hajdani Tomb Raideri puritánsággal találja szembe magát a gyanútlan játékos. Az ellenfelek tekintetében gyakorlatilag a komplett görög mitológiával állunk szemben kiegészülve néhány római légiós porhüvelyével. Mind szépen kidolgozottak, bár mozgásfázisaik számában erős szórás észlelhető, vannak szinte filmszerűen mozgó megelevenedett szobrok, ugyanakkor szembántóan szánalmasan csámpázó csontvázseregek is. Külön ki kell emelni a program remek fizikai, motorját melynek hála majdnem tökéletesen törnek össze az amforák és egyéb amortizálható tereptárgyak. A ma már alapnak számító hardveres fények, csillogás és árnyékok itt is szériatartozékok. Tapasztalataim szerint azonban mindennek ára is van, 1024x768 fölött, teljes részletesség mellett már megmutatkoztak a Radeon 8500 gyengéi. A pályák sajnos nem rombolhatóak szabadon, csak előre definiált helyen omlanak ki faldarabok, de ez például egy óriási aréna közepén nem nagy hátrány. Nagyobb gond a változatosság kérdése. Bármilyen szépek és gondosan megtervezettek az ókori helyszínek, egy idő után belefárad az ember, hogy minden pálya elején egy elmaradhatatlan kapu után újra egy gigantikus görög kulissza előtt találja magát, és számolatlanul irthatja a mitikus lényeket cél és értelem nélkül. Pedig helyszín akad bőven, tíz küldetés egyenként négy pályával – és akkor még nem beszéltünk a többjátékos üzemmódokról.

„I Wanna Rock" – a hangokról. Minden elismerésem az alkotóké. A nyitóképernyőn felüvöltő Twisted Sister szám maga a megtestesült tökély, egy rock-klasszikus, ami ráadásul ragyogóan passzol a játék alaphangulatához, és nem utolsósorban e sorok írója múltba vesző fiatalságának fontos emléke, CD archívumának megbecsült relikviája. A játék során felcsendülő többi rockos opusz is dögös, adrenalinpumpáló. A hanghatások tiszták és szépen pozícionáltak, ezáltal mindig lehet sejteni, merről támad az ellen (általában mindenhonnan).

Az irányítás terén semmi forradalmi, maradt a jól bevált FPS-es egér+billentyűzet séma. Ha már itt tartunk, érdemes az egér érzékenységét a gyárinál is alacsonyabbra állítani, hacsak nem vagyunk földönkívüli térérzékkel megáldva. Hála a precíz grafikának és célzásnak a távoli ellenfelek is könnyen kiszúrhatók, ám az irányítást néhol egy-két speciális effektus betöltése gátolja, ez egy amúgy is szinte reménytelen küzdelem közben kifejezetten idegőrlő. Ami pedig Will Rock lépcsőn futását illeti, a fejlesztők helyében szélsebesen igyekeznék orvosolni. Megérkeztünk a játék kétségkívül gyenge pontjához – és ez a kihívás. Ugyan mit ártottak nekem a görög istenek, és mi közöm Prométheusz bosszújához? Érezhették ezt a fejlesztők is, talán ezért lett Emma elhurcolva. Csakhogy elfelejtették kiemelni a játék elején az érzelmi szálat kettejük között, ezáltal a játékos legszívesebben megvonná a vállát: ha pont ő kell Zeusznak, vigye. Maradnak tehát a változó szépségű építészeti csodák és a tengernyi pusztítandó ellenfél, ráadásul a Serious Sam motorja jóval több ellenfél egyidejű megjelenítésére volt képes, ezen a téren tehát egy kis visszalépésnek is tanúi lehetünk. Duke Nukem óta tudjuk: nincs jó mészárlás tökös beszólások nélkül. Ez a Will Rockban sem maradt el, csakhogy amíg a híres elődökben az említett poénok nem ritkán önironikusak voltak, és mindig ültek, itt csupán üres és öncélú puffogtatások.

Összességében egy ígéretesnek látszó motor mindent mutatni kívánó, de felettébb semmitmondó bemutatkozását láttam az eredetiség teljes zárójelbe tételével. Sok multiplayer pálya egymás után single playerként tálalva. Nem ártott volna az alkotóknak tovább böngészni Twisted Sister albumát, akad ott találóbb cím is: We're Not Gonna Take It.

Will Rock
Teljesítmény-teszt

Mérési körülmények:
A tesztet a Will Rock első, Mino's Palace pályáján, közepes nehézségi szint mellett végeztük el. A méréshez az ingyenesen letölthető Fraps programot használtuk.

Minimális grafikai részletesség | Maximális grafikai részletesség

Konfiguráció	Minimális grafikai részletesség	Maximális grafikai részletesség
Pentium 4 2000 MHz, 512 MB RAM, GeForce 4 Ti 4600 1024x768	NoAA: 80-130 fps	4xAA: 40-60 fps
Celeron 700 MHz, 384 MB RAM, GeForce 2MX 800x600	NoAA: 30-50 fps	NoAA: 25-35 fps
Celeron 700 MHz, 384 MB RAM, GeForce 2MX 1024x768	NoAA: 30-40 fps	NoAA: 18-25 fps
Celeron 700 MHz, 384 MB RAM, GeForce 2MX 1280x1024	NoAA: 20-30 fps	NoAA: 12-22 fps

Minden elismerésünk a Sabre engine készítőié: a Will Rock kisebb teljesítményű gépen is tökéletesen futott, erősebb konfiguráción pedig egyszerűen nem tudtuk addig emelni a grafikai beállításokat, hogy komolyabban lelassuljon a játék. Ebből adódóan erősebb és gyengébb PC-k tulajdonosainak egyaránt ajánljuk, előbbiek élvezhetik a legnagyobb részletesség melletti 50-60 frame/sec sebességet, utóbbiak pedig azt, hogy végre nem kényszerülnek súlyosabb kompromisszumokra a játszhatóság érdekében.

Beton

76%

grafika 23/25
zene/hang 13/15
játékélmény 25/40
kategórián belül 12/15
összhatás 3/5

CD MELLÉKLET
csalás **[háttérkép]** javítás demo

PRO: MASSZÍV, JÓ KÉPESSÉGŰ GRAFIKUS MOTOR, ZÖMÉBEN SZÉP TEXTÚRÁK, DÖGÖS ROCKZENE
KONTRA: NEM TÚL VÁLTOZATOS PÁLYÁK, CÉLTALAN MÉSZÁRLÁS

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 800, 256 MB RAM, 800 MB HDD, D3D

ARENA
Unreal 2 ....79%
Serious Sam 88%
Serious Sam 2nd Encounter...........85%

A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB EMBEREI

Ha száz PC Guru-olvasót megkérdeznénk, ki a világ leghíresebb játékprogramozója, száz gondolkodás nélkül rávágná: John Carmack. Na és JC-n kívül? – szólna a következő kérdés. Tim Sweeney – így a százból száz kórusa. Úgy tűnik, e havi sztárvendégünk, az Unreal atyjaként ismert Tim bármit csinálhat, bizonyos területeken akár utolérheti, megelőzheti, lepipálhatja az egyébként általa igen nagyra tartott Carmacket, a nagyközönség szemében örökre úgy marad meg, mint:

AZ ÖRÖK MÁSODIK: TIM SWEENEY

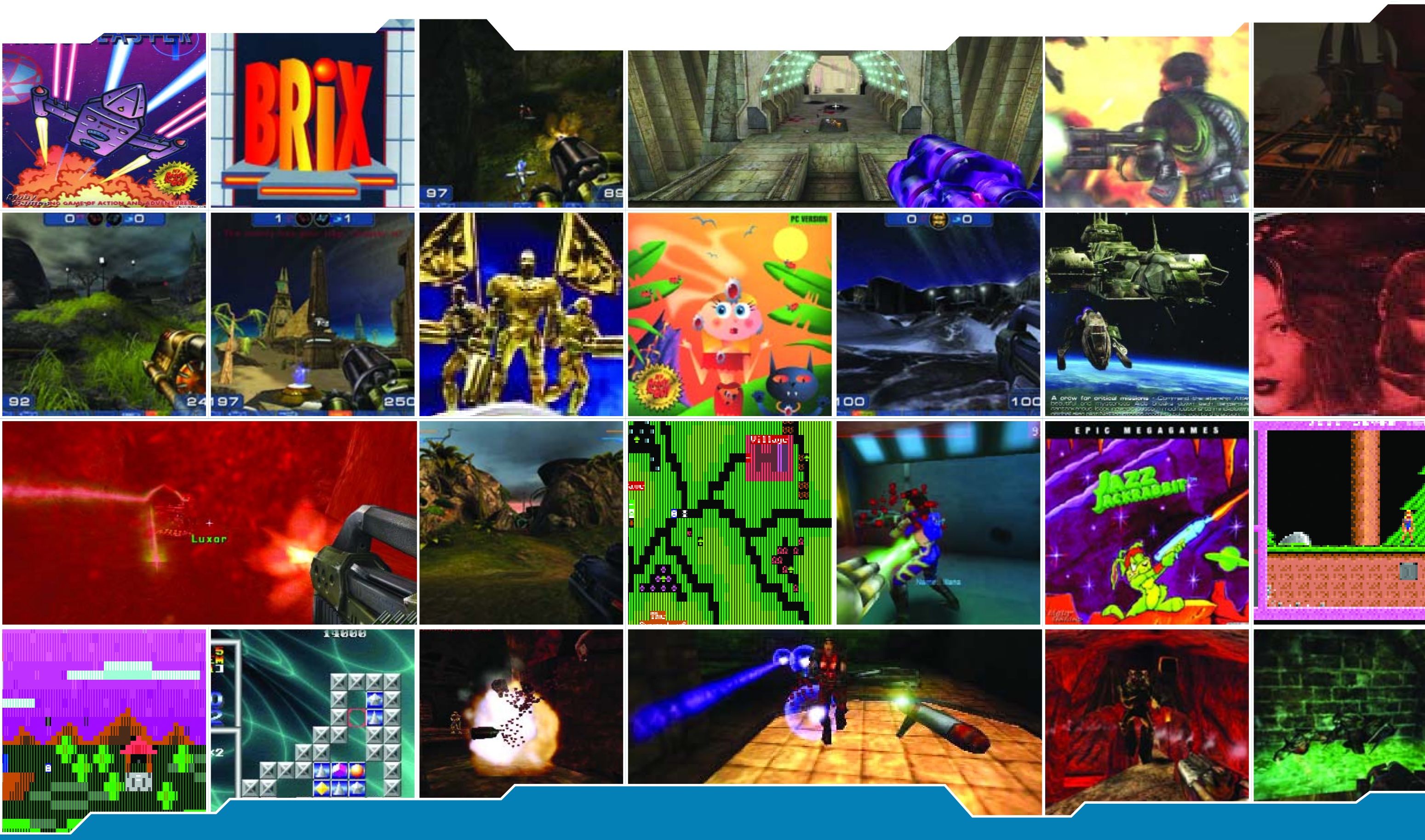
Hősünket az Isten is kódernek teremtette. Jellemző példa érdeklődési körének fókuszáltságára, hogy miközben a University of Maryland programozói szakára járt, szórakozásként a régi idők mikroszámítógépeit programozgatta. Egy ilyen hobbi-projekt vezette el végül Timet a játékvilágba: az egyetem mellett egy teljes évet töltött azzal, hogy egy Pascal-szerű programozási nyelvet írt Apple II-re (!). Miután sok szenvedés árán, de végül siker koronázta a küldetést, Tim elhatározta, hogy belevág ebbe a műfajba PC-n is. Tanulva az előző programból, ezúttal nem magával a programnyelvvel kezdte a munkát, hanem a fejlesztési környezet megalkotásával: magyarán elkezdett írni egy szövegszerkesztőt, ZZT név alatt. Ahogy az alapok (kurzormozgatás, ASCII karakterek megjelenítése, ilyesmik) megvoltak, puszta szórakozásból összedobott egy Pac-Man szerű játék-kezdeményt: a kurzorral kellett menekülni X-ek, körök és egyéb „szörnyek" elől. A ZZT mintegy magától indult burjánzásnak, ASCII-alapú, de grafikus köntöst kapott (8 szín!), és egy ügyességi-logikai játékká nőtte ki magát, az egyre elhanyagoltabb szövegszerkesztő projekt mellett. Kiderült, hogy játékot készíteni sokkal jobb móka, mint programnyelvet, szövegszerkesztőt, vagy más komoly programot kódolni – Sweeney így az egyetem utolsó évével párhuzamosan tíz hónap alatt megalkotta a ZZT-t, amit a sebtiben alapított egyszemélyes cége, az Epic MegaGames égisze alatt azon nyomban terjeszteni is kezdett shareware formában. '91-et írtunk, és a 900 (!) pályát tartalmazó játék, majd folytatása, a Super ZZT, elsősorban a Tim által bölcsen közkinccsé tett pályaszerkesztőnek köszönhetően hatalmas népszerűségre tett szert (máig tartó kultusza és rengeteg rajongó készítette folytatása van, a chocobo.org archívuma 287-ről tud!).

Epikus. A sikeren felbuzdulva Tim a háromszorosára bővítette a céget – azaz felvett két embert, a kanadai grafikus-designer-programozó ezermester James Schmalz-t, és az egyetemet a Mortal Kombat-gépek hiánya miatt otthagyó megszállott játékost és designert, Cliff Bleszinskit.
A következő három évben a csapat másfél tucat (!) játékot adott ki, szinte futószalagon szállították a lövöldözős (Kiloblaster, Overkill), szöveges kaland (Xargon, Dare to Dream), flipper (Epic Pinball, Silverball, Extreme Pinball) és platformjátékokat (Jill

of the Jungle és Jazz Jackrabbit sorozat). Voltak köztük kisebb-nagyobb sikerek – a Jazz vagy a flipper sorozat máig emlékezetes – de csúf bukások is, a Jill of the Jungle harmadik része pl. annyira nem ment, hogy egy hipermarket-lánc végső kétségbeesésében „ha veszel három szelet csokit, kapsz ajándékba egy Jill 3-at" akcióval tudott csak megszabadulni a készletétől. Egyvalamiben azonban az összes ekkoriban készült Epic-játék megegyezett: abszolút kis költségvetésű, rövidtávú, és mint ilyen, nem túl izgalmas, kevés kihívással járó projektek voltak. Egészen 1994-ig, amikor a Doom lázában égő két Epic-alkalmazott Tim háta mögött titkos tervbe fogott. Schmalz és CliffyB, miközben az Extreme Pinballt és a Jazz 3-at kellett volna hegeszteniük, álló nap Doom-deathmatcheltek, és Schmalz ötletére egy Magic Carpet/Descent-szerű, belső nézetes „barlangokban repkedünk, és robotokra lövöldözünk" játékon álltak neki kísérletezni. Hamarosan Tim is beszállt a munkába, sőt, szinte az egészet a nyakába vette, 3D engine-t és pályaszerkesztőt kezdett fejleszteni. A hobbifejlesztés a többi projekt mellett igen lassan haladt, a barlangokból előbb fantasy, majd sci-fi környezet lett, a repülőszőnyeg-koncepcióból pedig Doom-szerű belső nézetű lövöldözés. Két év „fusi" (mellette újabb tíz kiadott kisebb játék) után a trió úgy döntött, félretesz minden kis projektet, és a munkacímen először Dark Earth, később Sin (!) néven emlegetett, végül Unreal névre keresztelt FPS-re összpontosítják minden energiájukat.

Valótlan. Tim az Unreal terveivel elképesztően magasra tette a lécet a csapat előtt. Tömören: megmutatta a Mystet a többieknek, és azt mondta: „mi ugyanezt megcsináljuk real-time-ban". A csapat szépen növekedett, felvették Mark Reint, aki az id vezetője volt a kezdeti időkben, Steve Polge-ot, aki a Quake első valamirevaló deathmatch AI-ját, a reaper botot alkotta, és így tovább, minden területre csak a legjobbakat. A fejlesztés igazán újszerű módon „virtuális irodában"

„Az Epic, akárcsak az id vagy a 3DRealms gyökerei a shareware-időkbe nyúlnak vissza, és ez az egyik legnagyobb erősségünk, ezért számítanak ezek a csapatok a FPS-piacot mozgató fő kreatív erőknek. Mind csóró programozóként kezdtük, akik összeütnek egy szabadon terjeszthető demót, és reménykednek, hogy az embereknek megtetszik, és megrendelik a teljes verziót. Ebben az üzleti modellben nem lehet kamuzni, vagy jó a játékod, vagy rossz, nem lehet marketing-varázslatokkal eladni a rossz terméket. Ez szoktatott rá minket is arra, hogy csak a legjobb az elég jó.” – Tim Sweeney



zajlott, vagyis mindenki otthon dolgozott, és Interneten tartották a kapcsolatot. Tim Marylandben készítette a pályaszerkesztőt és az engine-t, Schmalz és a Digital Extremes névre keresztelt grafikuscsapat Kanadában dolgozott, az animátorok Chicagóban, CliffyB Kaliforniában, a többiek Hollandiában és Franciaországban. A '96-os E3-on zárt ajtók mögött bemutatkozott az Unreal technológiai demója: a 16 bites grafika (akkoriban még a 256 szín volt a divat) és az elképesztő effektek láttán egy emberként esett le a szakma álla. A kiadók közül a GT Interactive mozdult a leggyorsabban, és két nappal a bemutató után (!) egymillió dollárt tett le az asztalra a project kiadási jogáért. A következő év elején személyesen Bill Gates-nek demózta Tim a játékot, rövid ideig úgy nézett ki, a Microsoft csak az Unrealért felvásárolja az egész GT-t... És miközben a konkurencia szájtátva bámult, Sweeney-ék egyre idegesebbek lettek, mert csak ők tudták, hogy a játék ugyan csillog-villog, de valójában még sehogy sem áll. Nem csoda: óriási káosz uralkodott a projektben, a pályatervezők úgy dolgoztak, hogy nem ismerték az AI-t, a grafikusok úgy, hogy nem tudták, mit bír az engine, és így tovább. '97 áprilisában, az eredetileg ígért megjelenés napján összeült a válságstáb, és statáriális intézkedéseket hozott. Az egész csapat összeköltözött, és Kanadában, a Digital Extremes irodájában telepedett le. Kivágtak a játékból egy tucat félkész pályát (így is maradt több mint 30), és egy rakás, a koncepcióba nem illeszkedő ellenséget (többek közt a tűzokádó sárkányt, ami minden második előzetes képen szerepelt). A textúrázást a nulláról kezdték újra – az eredeti ötlet az volt, hogy a realizmus jegyében digitális fotókból készülnek a textúrák, de ez, mint kiderült, állóképen extra szép, de mozgásban nagyon rusnya. Eredmény: huss a kukába kétezer-ötszáz textúra! A fejlesztés érezhetően felgyorsult, a játék körüli felhajtás pedig kezdett egyre nyomasztóbbá válni: a hosszúra nyúló késés egyre jobban felhergelte a játékosokat és a sajtót, a Wired magazin egyenesen urbánus legendának minősítette az Unreal létezését. A nagy érdeklődés újabb „problémát” szült, mivel a '97-es E3 újabb állkapocs-leejtős demója után sorra jelentek meg az engine-ért kuncsorogó kiadók és fejlesztők az Epicnél. Sweeney a licencelhetőség kedvéért átírta a teljes engine-t, és megalkotta a legendásan felhasználóbarát UnrealScriptet és UnrealEdet. A játék még meg sem jelent, de már másfélmillió dollár jött be a cég számlájára az engine-licencelésből... Az egyedülállóan rugalmas technológiát nemcsak játékfejlesztők vitték, mint a cukrot, a Digitalo Studio a Notre Dame-ot modellezte a segítségével, az Unrealty projekt keretében pedig egy ingatlanközvetítő cég használta virtuális bemutatóterepként. '98 elejére a játék gyakorlatilag elkészült, de ekkor jött csak a feketeleves: az Unreal védjegyévé vált scriptelt események körüli bonyodalmak. Egyszerű példa: a történet azt kívánja, hogy a játékos, ha beér egy helyszínre, azt lássa, hogy egy Skaarj harcos éppen üldöz egy Nalit, utoléri, és megöli. Mindezt persze nem movie formájában, passzív szemlélőként, hanem az élő környezet részeként. Ez elméletben gyönyörűen hangzott, és elképesztő atmoszférát adott a játéknak, ám a tesztelés rengeteg „lyukat” talált a rendszeren. Mi van, ha a játékos beáll az üldöző és az üldözött közé? Ha megöli a Skaarjt? Ha megöli a Nalit? Ha kettőjük közé dob egy gránátot? A potenciális problémák sora végtelennek látszott, és mindenre megoldást kellett találni... Végül május 18-án hajnali hatkor Tim a játékot késznek nyilvánította, a csapat közel 14 hónapos „száműzetés” után otthagyta a fagyos Kanadát, és szétszéledt a szélrózsa minden irányába. A legenda szerint két teljes napig takarították utánuk az irodát, csak üres Mountain Dew (az Epic „hivatalos” üdítőitala) dobozból ötezret hagytak maguk mögött...

Bajnokság. Az Unreal négy év fejlesztés, a játékosok részéről pedig két év várakozás után nagyobbat szólt, mint bárki várta volna. A mindent ütő grafika és az utánozhatatlan hangulat a csúcsra emelte a játékot. Az érdeklődés akkora

volt, hogy egyes áruházak a nagykereskedőt kikerülve saját kamionokkal szállíttatták maguknak az Unrealeket a GT raktáraiból a gyorsabb kiszolgálás érdekében (annak ellenére, hogy a szállítást már kifizették a nagykernek...). Persze a játék nem volt tökéletes, főleg a multiplayer mód tűnt igen gyengécskének a fő konkurens Quake-ekhez képest. Éppen ezért vetődött fel a gondolat még hónapokkal a játék megjelenése előtt, hogy készítsenek egy Uneral-kiegészítőt, ami kizárólag a többszemélyes módra koncentrál. Az ötlet aztán addig-addig formálódott, míg teljes, különálló folytatássá nőtte ki magát. Kockázatos húzásnak tűnt, de az Epic megengedhette magának a hazárdjátékot: a pénz nem volt gond, lévén csak az Unreal megjelenése utáni egy évben 15 játékhoz licencelték az engine-t. A GT mindenesetre duplázta a tétet, és kétmilliót dobott fel az Unreal Tournamentért.

„Vissza Kanadába? Nincs az a pénz...” – volt a reakció a csapat nagy részétől, ami ismét felvetette a virtuális iroda témáját. A problémát végül úgy sikerült áthidalni, hogy a grafikus csapat otthonmaradt Kanadában, a maradék pedig Észak-Karolinában, Raleigh-ben ütött tanyát. Alig pár hónap fejlesztés után robbant a bomba. John Carmack ’98 júniusi .plan file-jában mintegy mellékesen közölte a világgal: a Quake 3 kizárólag multiplayer játék lesz. Ugyanúgy, mint az akkor még szupertitkos, bejelentetlen UT... Mit volt mit tenni, Sweeney-ék is megmondták a frankót („izé, kedves játékosok, mi is ugyanezt csináljuk, ha nem baj”), és ezzel megkezdődött a játéktörténelem legnagyobb versenyfutása. Két, centire azonos stílusú játék a világ két legmenőbb fejlesztőjétől, pontosan egy időben – ezt a témát a média sem hagyhatta ki, és egészen hisztérikusra fokozta a rajongók várakozását. Bár a „kétlaki” fejlesztés ezúttal sem volt zökkenőmentes, az UnrealScript erőteljes használata (a játékkód 90 százaléka UnrealScriptben íródott!), és az Unreal kétfős programozócsapatának háromszorosra bővítése meghozta az eredményt. CliffyB és a designerek zavartalanul tudtak a játékélményre, az új játékmódokra, fegyverekre és a játékegyensúlyra összpontosítani. A két játék végül szinte egyszerre jelent meg, az UT ’99. november 26-án, a Q3 december harmadikán, és – amellett, hogy példátlan módon megosztották a játékosok táborát – természetesen mindkettő elég szépen aratott. Hogy a versenyt végül is melyik nyerte... Hát, hadd ne én döntsem el (Sasa különben is a fejemet venné, ha nem a Quake-et mondanám), mindenesetre az eladási eredmények az UT felé billentik a mérleget, a karácsonyi szezon pár hetét az amerikai piacon 234,000 : 168,000 arányban Sweeney-ék nyerték, és nagyjából ezt az előnyt tartja azóta is az UT. Szomorú, de az elsöprő siker (az eladási mutató ma már kicsivel kétmillió fölött jár, amit érdemes összevetni azzal a kétmillióval, amibe a fejlesztés került, és a játék árával...) sem tudta megmenteni a kiadó GT-t, ami nem sokkal az UT kiadása után csendesen kimúlt, majd felvásárolta az Infogrames – azóta Timék is a „jogutód” franciáknak dolgoznak.

Sweeney-ék tanulva a kétlaki fejlesztés problémáiból, és a csak-multi hozzáállás felemás fogadtatásából, a következő felvonásra új trükköt vetettek be: az egyszemélyes Unreal 2-t a Digital Extremes, míg a 2003-as évvel sorszámozott UT-utódot az Epic készítette – egyszerre. Nem történt olyan rég, mindenki emlékszik rá, így nem is ragozom sokáig: az UT2k3 megismételte az elõd sikerét (a legpopulárisabb multiplayer FPS-ek között a verhetetlennek tűnő Counter-Strike mögött máig stabilan tartja a második helyét), de az Unreal 2 rútul bebukott a sajtó és a felcsigázott rajongók szemében (az eladási adatok azért messze nem olyan csúfosak, ahogy azt a mértékadó újságok 70-75 százalék körüli értékelései sugallnák). Miközben a két cég különvált, Timék újabb „oldalágat” növesztettek, akik az Epic-kel szorosan együttműködve, és az éppen aktuális Unreal motort felhasználva dolgoznak. A szatellit a Scion Studios nevet viseli, és két szupertitkos projectjük van folyamatban. S hogy min ügyködik éppen az Epic, a DE, vagy éppenséggel maga Sweeney? Hát, ha csak egy kis dramaturgiai érzékük van, ezt pontosan a Doom 3 megjelenésekor jelentik be majd a nagyközönségnek...

Hancu

JÓSLAT

A menő programozókat gyakran kérik fel, hogy pillantsanak varázslatos kristálygömbjükbe, és jósolják meg, hogyan fog állni a 3D iparág egy-két-öt-tíz év múlva. Sweeney is túl van már jópár ilyen jóslaton, ez itt egy ’98-as keltezésű – Tim meglepően jól eltalálta az utóbbi évek történéseit, ezért is érdemes rápillantani, mit mondott a következő esztendőkre...

1999: szoftveres T&L

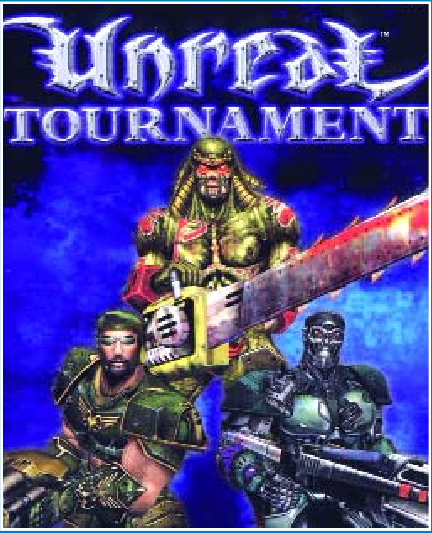
2000: szoftveres tesszelációval megoldott görbe felületek, hardveres T&L

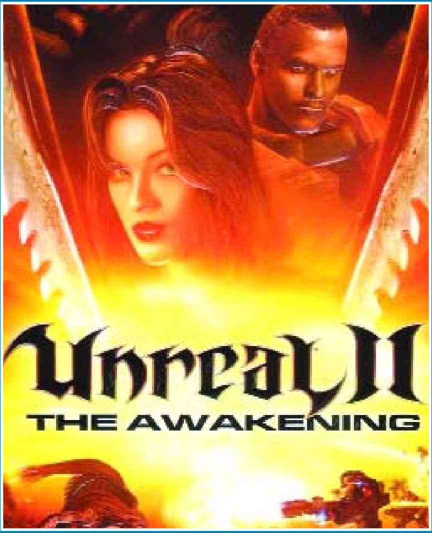
2001: görbe felületek hardveresen gyorsított tesszelációval és displacement mappinggel, masszív hardveres T&L

2002-2003: teljes hardveres támogatás a tesszelációra, korlátozott pixel shaderek

2004-2005: hardveres tesszeláció, szub-pixeli szintig mindenre, teljes funkcionalitású pixel shaderek

2006-2007: a CPU-k teljesítmény növekedésével feleslegessé válik a 3D grafika külön kártya általi kezelése, visszatér a szoftveres renderelés, reneszánszát éli a voxeles renderelés.





TROPICO 2: PIRATE COVE
TIPPEK-TRÜKKÖK

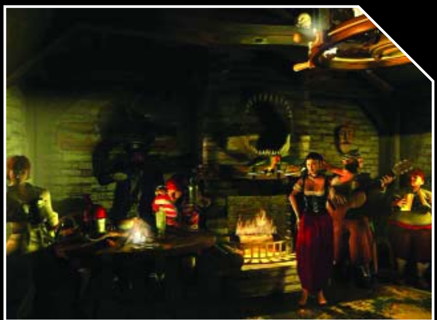
Fejlesztő: Frog City Games **Kiadó:** God Games **Web:** www.tropico2.com

Mint a legtöbb gazdasági szimulációban, a Tropico 2-ben is a prosperáló gazdaság beindítása a legnehezebb. Úgy gondoltuk, néhány tipp hasznos lehet a kezdéshez – különösen azok számára, akik nem játszottak még az első Tropicóval sem –, megelőzendő a netes fórumokon sokat panaszolt „mindenük megvan az embereimnek, mégis boldogtalanok” feelinget (nem, nincs meg minden, legfeljebb nem vesszük észre, hogy valami hibádzik). Ez a cikk tehát nem egy pontról pontra történő végigjátszás (arra a lapzárta miatt nem is lett volna elegendő időm, mivel csak a hadjárat kb. 60-70 játékórát emésztene fel), csak egy reményeim szerint hasznos trükkcsokor. Aki további, mélyebb részletekre kíváncsi, kukkantson rá a http://dynamic3.gamespy.com/~tropico/cafe/index.php címen található rajongói fórumra.

Ahol a halálfejes lobogó leng. A legalapvetőbb, legfontosabb stratégiai elem a játékban a városkép tervezése: egy jól felépített település már fél siker. Három lényeges szempontot érdemes figyelembe venni az építkezésnél: egyrészt a kalózok és a foglyok életterének minél jobb elkülönítését, másrészt az épületek helyigényét, harmadrészt az épületek nyersanyag-igényéből és a termelt áruból adódó szállítást. Ez utóbbira egy példa: a Sea Rations Factory kukoricából gyárt olyan élelmiszer-csomagokat, amelyeket a hajók használnak a tengeren – logikus tehát, hogy a dokkokhoz és kukoricafarmokhoz közel építsük, hogy mind a kukorica, mind a termelt élelmiszer gyorsan eljuthasson rendeltetési helyére. A plusz helyigény figyelembe vétele csak a farmok esetében lényeges: szabadon kell hagyni mellettük némi termőföldet, hogy zavartalanul teremhessen a kukorica, dohány, cukornád, banán és papaya. Végül, az életterek elválasztására (és egyébként is) a kalózok érzékenyebbek, ezért ajánlatos elsősorban az ő igényeik szerint elhelyezni a létesítményeket.

A fentiekből következően egy tipikus, jól szervezett kalózsziget a következőképpen néz ki: a vigalmi- és a lakónegyed a part mellett, a dokkokhoz közel helyezkedik el (hogy a kalózok ne keveredjenek a foglyokkal, és hamar visszaérhessenek a hajókra), a többi épület inkább a sziget belsejében található. Ezen belül a vigalmi negyed határán helyezkednek el azok az ipari létesítmények (az említett élelmiszergyár, kohók, ágyúöntő-, és fegyverkovács-műhelyek, stb.), amelyek a hajóra való felszerelést gyártják, és amelyek termékeinek szintén a lehető legrövidebb úton kell eljutniuk a dokkokba. Végül, a mezőgazdasági körzet a sziget belseje felé terjeszkedik (a farmok ugyebár nincsenek túl közel egymáshoz, hogy legyen termőterületük), míg a terményeket feldolgozó gyárak (fűrészüzemek, rumlepárló, szivargyár, stb.) valahol a mezőgazdasági és az ipari negyed határán találhatók. A nyersanyagokat illetően szeretnénk eloszlatni egy tévhitet: a játék zölddel jelzi az építendő létesítményhez tartozó nyersanyagban gazdag területeket. Ezeket az épületeket NEM ezeken a zöld területeken kell felhúzni, hanem a zöld területek MELLETT. (A farmoknak elég sok termőföldet találunk, csak az ércbánya helyét keresve nincs túl sok választási lehetőségünk – ezért ne építsünk rá semmivel az ércben gazdag területekre, és az ércbányához közel helyezzük el a fémfeldolgozó gyárakat.)

Természetesen a fenti épületeken kívül a morált szabályozó létesítményeknek is helyet kell majd találnunk (bővebben lásd később), és minden épület között biztosítanunk kell az átjárást néhány jól el-

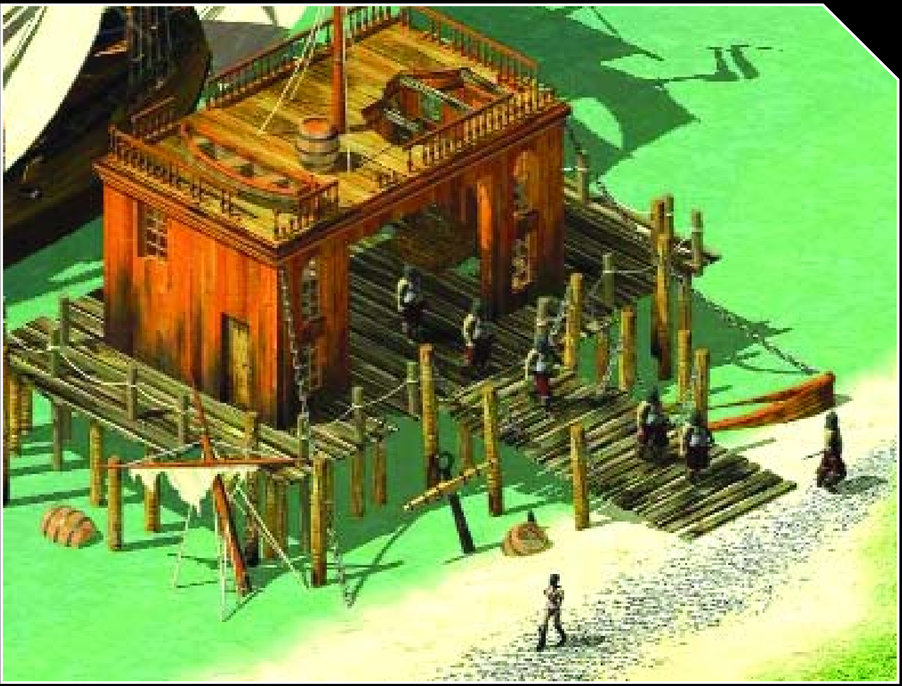


helyezett úttal. Kérdés lehet még, hogy mi a követendő építési sorrend – erre többféle receptet találunk a bevezetőben említett címen. A legelfogadottabb (és talán legműködőképesebb) talán a következő: Timber Camp – Construction Tent – Sea Ration Factory – Iron Mine – 2-3 darab Wench Hut – Smuggler's Dive – Blast Furnace – Brewery – Blacksmith – Dokk – Hajógyár. Ez a sorrend többé-kevésbé kiegyensúlyozott termelést teremt már a játék elején.

Akiken a korbács csattog. Nagyon fontos – és sok játékos erről feledkezik el –, hogy az épületek nem működnek személyzet nélkül, és személyzet alatt nemcsak az egyes létesítmények felhúzásához elengedhetetlen képzett szakembereket értem, hanem az egyszerű kétkezi munkásokat is. A képzetlen foglyok a megfelelő épületekben maguk alakulnak bányásszá, farmerré vagy éppen utcalánnyá, viszont a fogolylétszám növelése nélkül egyszer csak elfogynak, és az új épületek üresen fognak állni. Ezért hajóinkkal minél előbb fel kell fedeznünk néhány települést, ahonnan foglyokat rabolhatunk, illetve a meglévő épületekben dolgozók kirúgásával és az így felszabadult munkahelyek letiltásával – piros iksszel jelölés – teremthetünk szabad munkaerőt. Például ha már beindult egy kukoricafarm, négy helyett két farmer is elegendő az igazgatásához, a többit „át lehet képezni szövőnőnek", ahogy Hofi mondta. A szabad munkásokat az épületek prioritásának állításával irányíthatjuk a megfelelő munkahelyekre. A hatékonyság érdekében érdemes néha a foglyok nemére is figyelni: nehézipari munkákra a férfiak jobban kaphatóak, míg a nők a vigalmi negyedben és az élelmiszeriparban találják meg helyüket, a farmokra pedig ugyanolyan kedvvel mennek mindkét nem képviselői. Kiemelt fontosságúak a szállítók („hauler"-ek), akik a nyersanyagot és a terményeket juttatják el rendeltetési helyükre. Termelőüzemben vagy szórakoztató intézményben mindig legyen szállító, ellenkező esetben hiába működőképes az épület, nyersanyag/termék híján nem végzi a dolgát. Ha építünk egy temetőt, később az elhalálozott kalózok hulláiból gyárthatunk csontvázakat (100 arany/darab), akik remek szállítókká válnak (nem panaszkodnak semmire). Rá leszünk szorulva erre a lehetőségre, mert a fogolyállomány az emberrablások ellenére is lassabban fog gyarapodni a kelleténél, már csak azért is, mert gyakran a kalózok számát is belőlük fogjuk szinten tartani kényszersorozással („Press Gang" rendelet – ezzel egyébként vigyázni kell, jól nézzük meg, hogy kit sorozunk be, nehogy kalózt csináljunk például a sziget egyetlen hajóácsából). Végül érdemes külön figyelmet szentelni nehéz munkával rabolt képzett szakembereinkre is. Gyakran megteszik ugyanis, hogy amíg felépítjük rendeltetésszerű munkahelyüket, beállnak valami alacsonyabb szintű helyre, és ott is maradnak. Például egy képzett kurtizán lazán elfoglalja a legszakadtabb ringyó-kunyhót, ha az üresen áll, és a vadonatúj kurtizánszalon felépülése után sem költözik át, hacsak nem rúgjuk ki. A képzett farmerekkel hasonló a helyzet (érdemes egyébként a játék korai szakaszában rabolni 2-3 képzett farmert, hogy a cukornád és a dohány termesztése megindulhasson, és a majdani rumlepárlót és dohánygyárat már sok nyersanyag fogadja). Extrém esetben (például ha már tele van építve a sziget, vagy ha legutóbbi portyáinkról rengeteg foglyot hoztak hajóink) előfordulhat, hogy nem szeretnénk több foglyot hozni a szigetre. Ilyenkor segít a „Walk the plank" rendelet, amelynek azonban van egy jelentős hibája: nemcsak a foglyok, hanem a portyákon szerezhető friss kalózok rablását is leállítja (tehát csak pénzt és felszerelést zsákmányolhatunk). Mivel a foglyok és a kalózok létszámát érintő kívánatos intézkedések gyökeresen eltérhetnek egymástól, a jövőbeli patch első dolga lesz szétválasztani ezt a rendeletet, külön foglyokra és kalózokra vonatkoztatva.

Amit a csőcselék kér. Érdemes külön bekezdést szánni az emberek moráljára, ame-

Hajó neve	Fa	Arany	Személyzet	Kaja	Szablya	Ágyú	Muskéta	Előny/Hátrány
Snow	20	0	5	5	4	4	4	Nem kerül aranyba, ezért ideális felfedezőhajó a korai szakaszban. Szakember-rablásra alkalmas, tengeri portyára kevésbé.
Schooner	30	100	8	8	7	8	7	A rövid távú hajók legjobbja. Mindenre kiválóan alkalmas, még portyázásokra is, mivel gyorsasága miatt lehagyja üldözőit.
Sloop	50	250	11	10	10	16	10	Ár/teljesítmény arányban az egyik legrosszabb hajó. Érdemes helyette inkább két Schoonert gyártani, esetleg spórolni még egy kicsit, és rögtön Brigandine-t venni.
Brigandine	70	500	11	30	10	12	10	A legjobb hajó a játékban. Gyors, akár egy Schooner, ezért portyázásra elsőrangú. Egyetlen gyengéje a csekély támadóerő, amit a személyzet fejlesztésével lehet orvosolni.
Frigate	125	1000	18	40	17	26	17	Szintén kellemes darab, távoli vizekre, hosszabb portyázásokra kiválóan alkalmas, bár a gyorsabb hajók meglépnek előle (valamint egyes netes vélemények szerint könnyen süllyed).
Galleon	150	1000	21	60	20	40	20	Bár impozánsak az értékei, nem érdemes Galleont gyártani, mert annyira lassú szegény, hogy mindenki röhögve lehagyja.



lyet két kis színes csíkon láthatunk a képernyő bal alsó sarkában. A moráljavító épületeken kívül a kalózok anarchiát és védelmet igényelnek, a foglyok pedig rendet és félelmet. Az anarchia és a rend ütik egymást, elsősorban ezért kell elszeparálni a kalózok életterét a foglyokétól. Mivel a kalózok hisztisebbek, mint a rabok, először az ő moráljukkal kell törődnünk. Először is gyorsan építeni kell 2-3 szajhakunyhót, egy csapszéket és egy állatviadalarénát (és persze mindet el kell látnunk személyzettel), hogy az alapvető szórakozási lehetőségek adottak legyenek. Másodszor gondoskodnunk kell anarchiáról, amelyet elsősorban a kalózlakások egymáshoz közeli építésével érhetünk el (minden kalózépület sugároz némi anarchiát), valamint anarchia-dekorációkkal (érdemes a „Very anarchy décor"-t használni, mert a gyengébb változat vajmi keveset ér). Végül a védelem is igen fontos tényező, erre szintén a fejlettebb védelmi látványelemet szoktam használni, illetve ágyúkat (erődöt csak ritkán, csak ha már nagyon sírnak érte). A későbbiekben a kapitányok is előállhatnak extra igényekkel – papagáj, faláb (!), divatos kalpag –, de abból még soha nem származott komolyabb bajom, hogy ezt a követelést nem teljesítettem. Persze ha nagyon sok pénzünk van, ennek a kérésnek is eleget lehet tenni, de ha sokat fosztogatunk, a véletlenszám-generátor úgyis elénk sodor egy madáridomárt, ácsot vagy kalapost, és akkor már felhúzhatjuk ezeket a luxusépületeket. Egyébként ha gyorsan kell morált növelni, érdemes használni valamelyik idevágó rendeletet (kalózfesztivál, ingyen rum, pénzadomány, stb).

A foglyok igényeit némileg egyszerűbb teljesíteni. Néhány jól elhelyezett őrtoronnyal (kalóz-személyzet szükséges) és kettes szintű rémisztő látványelemmel könnyen megteremthetjük a rendet és a félelmet, később pedig akasztófával és kínzókamrával tarthatjuk szinten (ha ez sem segítene, a megfelelő rendeletekkel – például véletlenszerű kivégzésekkel – azonnali hatást érhetünk el). Extra épületigények a raboknál is lesznek, de egy templommal és egy patikával (ez utóbbit egyébként a kalózok is igényelni fogják) már jók is leszünk náluk. Ha már beindult a termelés, még egy hotelt érdemes felhúzni valahol a kalózok és foglyok életterének a határán, hogy tehetős foglyaink (wealthy captives) kipihenhessék magukat, szigeten töltött napjaikkal felsrófolva az értük kérhető váltságdíjat.

Amitől az erszény hízik. Ha már a váltságdíjnál tartunk, essen szó a piszkos anyagiakról is, vagyis arról, hogy mit tehetünk, ha kiürül a kincstár. Az említett tehetős foglyok komolyabb bevételi forrást jelentenek, mint gondolnánk. Nem elég, hogy 1000-1500 arany körüli értékre „hizlalhatjuk" őket a szigeten, amíg a „Ransom Captive" rendelettel szélnek nem eresztjük őket (egyszerre több foglyot kissé kényelmetlenül, a főkönyv megfelelő oldalán, Ctrl lenyomásával engedhetünk el), de amíg vendégszeretetünket élvezik, nem dolgoznak, hanem a vigalmi negyedben szórakoznak, akárcsak kalózaink (viszont a tehetős foglyok nem hajóznak ki, így az ő fogyasztásukra mindenkor számíthatunk). Ebből következik, hogy egy további bevételi forrás a vendéglátó és szórakoztató intézményekben elköltött pénz (valamint a kalózházak lakbére), amely ugyan nem elegendő ahhoz, hogy a sziget működését nullszaldóssá tegye, de érezni fogjuk jótékony hatását az államkasszán. Kis tételben ugyan, de pénzt nyerhetünk úgy is, ha ledózeroljuk a felesleges(sé vált), de fenntartási költséggel rendelkező épületeket, vagy ha kalózzá ütünk pár felesleges foglyot, ezáltal további fizetővendégeket teremtve. Végül, de inkább elsősorban tengeri portyázásokkal tölthetjük meg a kincstárat és azt a szép, halálfej alakú kőépületet, ami kapitányunknál amolyan nyugdíjbiztosítási pénztárként funkcionál...

Amitől a szárazföldi patkányok rettegnek. Nem véletlen, hogy az induláskor választható kapitányok tulajdonságai közül a hajóácsi és a fegyvermesteri jártasság a legnépszerűbb, ugyanis e kettő a játék legfontosabb elemét, azaz a tengeri portyázást támogatja. Mint láttuk, ahhoz, hogy hajónk lehessen, dokkot (hajónként egyet) és hajógyárat kell építenünk, de ahhoz, hogy hajózni indulhassunk, vagy további fél tucat épületet, amelyek a hajó felszerelését és ellátmányát gyártják (ha sok pénzünk van, egy Black Market épület is sokat segít, ahol drágán ugyan, de azonnal megkapunk bármilyen felszerelést). Ezeket a javakat szállítómunkások viszik a dokkokba, ezért a dokkok prioritását érdemes magasra állítani, hogyha esetleg éppen éhenhal a dokkhoz tartozó szállító (kevés farm és étkező esetén ez előfordulhat), rögtön új állhasson a helyébe. A hajók személyzetét „Press Gang" rendelettel vagy a portyázások során hozzánk beállt kalózokkal teremthetjük elő, az új hajó kapitányát pedig borsos aranyakért vásárolhatjuk (a kapitány minősége, luxussal való ellátottsága a kalózok csatlakozási kedvére van hatással). A hajótípusokat illetően a táblázat segítséget nyújt – eleinte egy Snowt és egy Schoonert érdemes fenntartani, a későbbiekben pedig sok-sok Brigandine-t és egykét Frigate-ot. Mivel a morál csökken a tengeren (pláne, ha a kapitány osztozkodását önzőre állítjuk), nem árt, ha kb. 2 hónapot engedjük pihenni a legénységet, mielőtt újra vízre küldenénk őket (csak a hosszú portyázások után, emberrablást követően ez nem szükséges).

A hajók hatékonyságát iskolák építésével és a matrózok „továbbképzésével" növelhetjük, ez esetben viszont egyrészt rendeletet is kell hoznunk erre (maguktól nem tanulnak a kalózok), másrészt nem árt vigyázni drága pénzen kitaníttatott 'jó munkásembereinkre', azaz gyorsabb hajókra tenni őket, és visszavenni az agresszivitást „Plunder'em"-re vagy „Harras'em"-re. Ha 3-4 fosztogatást megejtettünk egy területen, küldjük tovább a hajó(ka)t a stratégiai térképen, ugyanis ennyi idő után a helyi nagyhatalmak már büntető armadát küldenek a kivégzésünkre. Ahogy felfedezzük a stratégiai térképet (9 megismerési szint létezik területenként), úgy mozoghatunk egyre biztosabban a Karib-tengeren, és elkezdhetjük kijátszani a nagyhatalmakat is egymás ellen... Helyhiány miatt ennek taglalása most elmarad (úgyis csak néhány rendelet megfelelő használatáról van szó), aki azonban idáig eljut, már lesz annyira profi, hogy ez se okozzon gondot neki. Hát akkor: tengerre, magyar!

Stöki

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
TIPPEK-TRÜKKÖK

Fejlesztő: Konami **Kiadó:** Konami **Web:** www.mgs2online.com

A Metal Gear Solid 2: Substance végigjátszása – első alkalommal – olyan 18-20 óránkat köti majd le. Ebből jelentős időt emészt fel az animációk megtekintése, illetve a főellenfelekkel vívott küzdelem is. Utóbbihoz szeretnénk segítséget nyújtani az alábbi két oldalon, ahol bemutatjuk a főellenfelek gyenge pontjait, melyek tudatában már jelentős időt és bosszúságot takaríthatunk meg.

Olga Gurlukavich. Az orosz kommandósok vezetőjének lányával még Snake-ként fogunk találkozni, nagyjából a Tanker epizód közepén. Tapasztalt harcosként fedezékből tüzel majd ránk, de elköveti azt a hibát, hogy változtatja a helyzetét, és gyakran túl lassan célozza be Snake-et. Olgát szerencsére nem kell megölnünk – ami ugye nem lenne túl elegáns –, hiszen a játéknak ebben a szakaszában csak az M9-es bénító pisztoly áll a rendelkezésünkre. Amint elhagyja a fedezéket, igyekezzünk fejtalálatokkal gyengíteni. Később felénk fordítja a pálya bal szélén található reflektort, így nem fogjuk látni, hogy valójában honnan is lövöldöz ránk. Ennek elkerülésére a reflektort az első adandó alkalommal lőjük ki (még mielőtt Olga bevethetné). A másik trükkje, hogy szétlövi a dobozokat fedő ponyva egyik tartóját, így a szélben csapkodó vászontól gyakorlatilag újra „láthatatlanná" válik. Az előnyt könnyen megszüntethetjük, ha eltaláljuk a fehér tartókötelet, amely az egyetlen akadálya annak, hogy a ponyvát végképp elfújja a szél. Ez követően már nincs más dolgunk, mint hogy a hátsó részen található extra muníció segítségével befejezzük ezt a viharosnak tekinthető találkozást.

Fortune. Egy újabb kellemetlen „randi", ám ezúttal már Rayden szerepében álljuk a sarat. Alapvető gond, hogy Fortune-t nem fogja a golyó – később a történet erre magyarázattal szolgál –, így az időközben megszerzett SOCOM-mal sem tudunk végzetes csapást mérni rá. Az egyetlen taktika, amit sikeresen alkalmazhatunk ellene, kimerül abban, hogy a szoba hátsó részébe húzódva elkerüljük a brutális erejű railgun találatait, közben pedig amikor csak esély nyílik rá, akkor azért becélozzuk, és lövünk. Fedezékként – a könnyen felgyújtható faládák helyett az egyetlen fém ládát használjuk, illetve ne feledkezzünk meg arról, hogy a cigánykerék az egyik leggyorsabb módja a helyzetváltoztatásunknak. Miután Fortune kitombolta magát, és a részünkről is kellő mennyiségű találatot kapott (vagy inkább került el), befut majd Campbell hívása, amely véget vet ennek a furcsa, tulajdonképpen esélytelen küzdelemnek.

Fatman. A dagadt robbantás-specialistát elsőre kissé komolytalan, nem a Substance-be illő karakternek éreztük. Később viszont az élvezetes küzdelem és a vicces beszólások után inkább úgy gondoltuk, hogy a jelenléte kellően színesíti a mezőnyt. Fatman testét szintén páncél védi, így az életenergiája csökkenéséhez mindenképpen a fejét kell eltalálnunk. Tovább nehezíti a helyzetet, hogy görkorcsolyával száguldozik, ezért a pontos célzás érdekében mindenképpen padlóra kell küldenünk. Amint elkezdődik a harc, forduljunk Fatman felé, és lőjük meg a görkoriját (erre a legérzékenyebb). Miután felborult, lőjük kétszer fejbe, majd kapcsoljuk be a szenzort, és keressük meg az élesített bombákat. Ezek lehetnek a konténerek oldalán, a tetején, vagy éppen a pol-

cok között is. Hatástalanítsuk őket a spray-vel, majd keressük meg Fatmant, és tudatosítsuk benne, hogy nem szép dolog bombákat telepíteni. Mivel nagyon gyors, elképzelhető, hogy hibázunk, és nem tudjuk majd egy-egy sorozattal felborítani. Ilyenkor újra elhelyez néhány bombát, amelyeket rövid időn belül ugyancsak hatástalanítanunk kell. Sajnos ennek előbb-utóbb nem lesz jó vége (már csak azért sem, mert a kezdeti kettő helyett később már három bombára kell figyelnünk), ezért igyekezzünk a küzdelmet a fenti módszerrel (felborítás/fejlövések) minél hamarabb befejezni.
„A partinak vége" – hallhatjuk Fatmantől némi iróniával, mielőtt végképp átköltözik a másvilágra. Az utolsó bombáját akkor tudjuk hatástalanítani, ha élettelen testét kicsit megemeljük a földről.

Harrier. A lányokkal és Fatmannel vívott küzdelmünk után elérkezett az idő, hogy szembenézzünk a repülőnapok kedvelt sztárjával, az egyhelyben is lebegni képes vadászgéppel, a Harrierrel. A ránk zúduló rakéta- és gépágyútüzet szinte lehetetlen lesz minden esetben elkerülnünk, ezért lényeges, hogy a földre kerülésünk után minél gyorsabban újra kezünkbe vegyük a rakétavetőt. A küzdelem elején az előttünk lebegő Harriernek vigyünk be annyi találatot, amennyit csak lehet, majd amikor a vadászgép elkezd körözni, igyekezzünk a mozgását a radaron követni, és amint szembefordul velünk, újra tüzelni. Pliskin szerencsére segít majd a közelben tartózkodó helikopterről: extra életenergiát és töltényeket dobál a rakétavetőhöz. Amikor a Harrier közel jön, és a levegőben lebegve próbál elégetni, fussunk le a lépcsőn, lentről célozzuk be, majd indítsunk útjára annyi rakétát, ahányat csak ez a kedvező helyzet megenged. Amennyiben a gépágyúval próbálkozik, akkor húzódjunk fedezékbe az oszlopok mögé. Használjuk a felső szintre dobált „egységcsomagokat" (rations), és kitartóan lövöldözzük a rakétákat.

Vamp. Kedvenc vámpírunkkal való küzdelmünk tipikus példája annak, hogy a kikristályosodott megoldás ismeretében már mennyire magabiztosan irányíthatunk egy összecsapást. Az első körben viszont szinte esélyünk sem volt ellene: természetfeletti sebességgel ugrál, pörög, közben pedig a legtöbb esetben nem sebzik a fegyverek. A meghajlása után gyorsan lőjük meg a SOCOM-mal, majd ha kiugrik az oxigénnel dúsított vízből, ezúttal gránátvetővel vagy NIKITÁ-val vegyük újra célba. A módszer nagy előnye, hogy ilyenkor a robbanás ereje visszarepíti Vampot a medencébe. Itt se habozzunk, és küldjünk utána néhány gránátot. A detonáció mellett – ha elég gyorsak vagyunk – gépfegyver-sorozattal is gyengíthetjük. Amikor elkezd lassan közelíteni felénk, nem érdemes lövöldözni rá, mert a pörgéssel minden golyót kivéd (nem ajánlott a gránátvető sem, mert ilyenkor a távolság miatt mi is sebződhetünk). Kis rutinnal már tudjuk, hogy ilyenkor átugrik a másik oldalunkra, és megpróbál a késsel kellemetlenkedni. Forduljunk még az ugrás pillanata előtt a megfelelő irányba, és a leérkezése után lőjünk rá (ezekben a pillanatokban védtelen). Ezekkel a taktikákkal az életereje gyorsan lecsökkenthető, ám közben kicsit bedühödik, és elkezd majd olyan késeket dobálni, amelyektől néhány másodpercre mozdulatlanokká válunk. Ilyenkor a pánik helyett várjuk meg, amíg befejezi a korlátok közötti ugrálást, majd még mielőtt becélozhatna, (first person módban) lőjük gyorsan fejbe. Mivel Vamp mozgása eléggé kiszámíthatatlan, ráadásul nagyon gyors is, beletelik majd egy kis időbe, mire a fent említett módszereket hibátlanul kivitelezzük. Ezután is okozhat majd meglepetéseket, de az események többnyire mégis a nekünk megfelelő úton haladnak majd. Végül az utolsó jó tanács: ha kilőjük a teremben a lámpákat, Vamp nem tud majd lefagyasztani minket.

Metal Gear Ray. A Metal Geareket viszonylag könnyű legyőzni, ha rájövünk arra a trükkre, hogy a Stingerrel bevitt térdtalálatok után megrogynak, és ilyenkor könnyen bekapnak egy második fejlövést is. A csata első részében igyekezzünk ezt a sorrendet tartani mind a három mech-kel szemben, így gyakorlatilag komolyabb akciót sem tudnak majd indítani. Amennyiben mégis hibáznánk, akkor becéloznak, és eszeveszettül kell rohannunk ahhoz, hogy a rakétáik végül célt tévesszenek. A sikertelen első felvonást követően taktikát váltanak: az egyik Metal Gear Ray beugrik a pálya közepére. Igyekezzünk ebben a felállásban is térd- és fejlövés kombinációkat alkalmazni. Amennyiben a középső acélszörnyeteg a másodlagos rakéta támadását használná, átlósan fussunk előre, majd ha a rakéta már a közelünkbe ért, vessünk cigánykereket. Az első három Metal Gear Ray után továbbiak jönnek, de ne keseredjünk el, mert a peremen álló összes mech-kel szerencsére nem kell megküzdenünk. Amikor már azt érezzük, hogy képtelenség többet legyőznünk, egyszer csak elfogynak, és kezdetét veszi egy újabb átvezető animáció.

Solidus. Végül egy újabb karakter, akivel szemben semmi perc alatt elveszíthetjük a küzdelmet, de ugyanakkor mindez sokadszorra akár sétagaloppá is változhat. Talán a legfontosabb tanács, hogy a támadásai elől gyakoroljuk be az oldalazást, mert ilyenkor a visszatámadások során többé-kevésbé védtelenné válik. Igyekezzünk távol maradni a kezétől, majd amikor áttér a kardokra, próbáljuk oldalra kitérni. Amennyiben ez sikerül, ideje lecsapnunk rá a pengénk megfelelő hármas kombójával. Természetesen Solidus sem szeret veszíteni, így a bekapott találatok után fokozza a tempót. Az emberfeletti sebességét igyekezzük jó ütemben bevetett cigánykerekekkel ellensúlyozni. Amennyiben ráérzünk a megfelelő ritmusra, akkor nincs más dolgunk, mint – az adandó alkalmakat kihasználva – lekaszabolni róla a maradék energiáját.
Miután leesik a szövetségi épületről, megtekinthetjük az utolsó animációt, amely –Kojimához hűen – azért legalább 10 percesre sikeredett.

KILLING SPREE!

Az e havi friss modos megjelenések, úgy hiszem, eltörpülnek azon bejelentés mellett, amit a Valve tárt a nyilvánosság elé, miszerint a készülő Half Life folytatásban kiemelt szerepet kap a modok támogatása. Ennél jobb hírrel nem is kezdhetnénk neki szokásos két oldalunknak, olvassátok hát az aktuális termést.

HALF-LIFE MODOK:

Mai HL áradatunkat egy kicsi, de annál viccesebb moddal kezdjük, melynek neve **Ricochet**, és az űrbe kalauzol minket. Lényege hogy korongról korongra ugrálva dobócsillagunkkal lelökjük ellenfeleinket. Fegyverzetünk így az említett dobócsillagon kívül nem is áll másból, viszont arra különböző tuning cuccosokat aggathatunk, ilyen például a Power Shot, Triple Shot, stb. A mod a pályák terén igen szegény, mindössze hárommal rendelkezik, de ezek legalább élvezetesek. A grafikája sem a legszebb, de a célnak mindenképpen megfelel. Ha unod a folyamatos véráradatot, akkor ez a mod neked való. *(www.half-life.hu)*

A következő mod a második világháború idejére repít vissza minket – a hozzáértők máris kórusban rávágják, hogy **Day of Defeat**. Ez a mód nagyon hasonlít a Battlefieldre, bár grafikailag, ha nem is sokkal, de elmarad tőle – csúnyának azért semmiképp sem nevezhetnénk, a város, az erdőrész, vagy éppenséggel az ellenség katonája is szépen ki lett dolgozva (mondjuk a vízen és a fákon még csiszolgathattak volna). A városban nemigen találunk két egyforma házat, ez azonban már nem vonatkozik azok ajtókra, mert azok bizony a legtöbb helyen egyformák. Ellenben roppant pozitív, hogy funkciójukat a legtöbb esetben ellátják, értsd: a legtöbb épületbe be is lehet menni. Az azonban tagadhatatlan, hogy a készítők nem sokat foglalkoztak a házak belsőépítészeti megtervezésével, így bútorok helyett leginkább lépcsőkkel és emeletekkel találkozhatunk. Az út a sok bombázástól helyenként kátyús lett, az utcán álló autók, tankok szépen néznek ki, a gond csak az, hogy egyikbe se lehet beszállni. A grafikáról még csak annyit, hogy a karakterünk keze annyira nem, de a fegyverei szintén szépen ki lettek dolgozva. A hangok is nagyszerűre sikeredtek, igazi háborús feelinget teremtenek. A modban állásokat kell megvédeni illetve elfoglalni 14 pályán keresztül, köztük olyan híres, valós történelmi események feldolgozásával, mint például a partraszállás. A két szembenálló fél természetesen a Szövetségesek és a Tengelyhatalmak. A csapatokon belül is választhatunk különböző karakterosztályokat, mindkét csapatnál hatot.
A játékban elég sok fegyver kapott helyet, pontosan 25, melyből a Tengelyhatalmak 14-et tudhatnak magukénak (ezek közé tartozik pl. a lapát).
A DoD-ot azoknak ajánljuk, akik már unják a CS jelenidejű fegyvereit és a várakozást a halál után – és kötelező azoknak is, akik szeretnék virtuálisan átélni a 2. világháború eseményeit.
(www.half-life.hu)

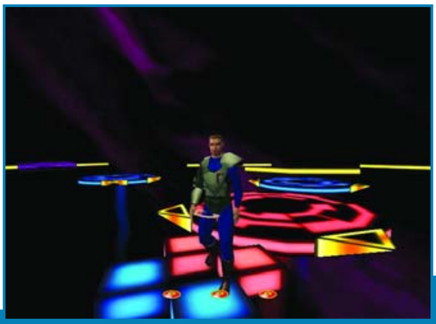
A **Heart of Evil** elsősorban Single Player módra lett kitalálva, nagyban hasonlít az alap Half-Life-ra, csak a környezet lett más, és persze a küldetések különböznek. A textúrák szépen ki lettek dolgozva – ebben szintén az alapművet idézi –, ám a díszlet és a bútorok nem annyira összehangoltak. A szabadban látható házak, és azoknak ablakai és ajtajai is eléggé egyhangúak, furcsák. Bambusznádból épült házakon csak úgy csattog a vasablak és a vasajtó. Az emberek arcai nem lettek olyan jók, de annál inkább humorosak. A játékmenet sem változott sokat, ugyanazon szörnyek törnek az életünkre, akikkel már a Half-Life-ban is találkozhattunk. A játék elején még kint vagyunk a szabadban, de hamar bekerülünk a laboratóriumokba, gyárakba és egyéb, a Half-Life-ból jól ismert, sötétebbnél sötétebb helyekre, ahol aztán kezdetét veszi a véget nem érő kevergés, bolyongás. A fegyvereken sokat változtattak, kés került a feszítővas helyére, valamint a láncfűrész is helyet kapott az arzenálunkban – de a többi fegyver is mind át lett alakítva. A szörnyek jóval erősebbek lettek, és maga a játék is nagyon nehézre sikerült. A HoE-ben megjelenik azért a multiplayer játékmód is, de sajnos itt csak egy pálya áll rendelkezésünkre. Ugyan az az egy elég nagy, mégis kevésnek bizonyul egy jó multiplayer partihoz, hamar meg lehet unni. Összességében tehát inkább azoknak javasoljuk a HoE-t, akiknek nincs lehetősége multiban nyomulni, kénytelen a Single modokhoz nyúlni segítségért...
(www.half-life.hu)

UT2K3 APRÓ:

Az Epic lassacskán kiadja a második bonuspack-et is, melyben 1 új játékmód, a (Team) Hunt lesz a fő attrakció. Ebben egy Nali nyúlra kell vadásznunk, és ha sikerül elkapnunk, akkor vissza kell vinni a bázisunkra. Helyet kap még 1 mutator is a csomagban, DarkMatch néven. Ebben sötét lesz a pályán, és a vállunkon elhelyezett lámpákkal tudunk majd világítani. 11 új pálya (részletesebben: 3 DM, 2 CTF, 3 BR és még 3 double domination), valamint 3 új modell (Skaarj, Nali és egy Nali tehén) szerepel még a kínálatban.

UT2K3 MODOK:

A hangulat szinten tartása végett kezdjük az UT felhozatalt is egy Fun moddal. A **Happy Fun Ball** letöltésekor még azt hittem, hogy egy *Death Ball* utánzattal fogok találkozni, ám kipróbálás után be kellett látnom, hogy nem is kicsit tévedtem. Bár labda itt is van – bár én inkább golyónak neveznén, mert a legalább 2x akkora, mint mi –, amit el kell juttatnunk az ellenségnél elhelyezett lyukba. Erre több mód is rendelkezésünkre áll: lehet szép lassan gurítgatni úgy, hogy nekifutunk és megyünk vele (de ez azért nem túl előnyös, mert ha valaki belelő közben rakétavetővel, akkor esetleg ránk pattanhat, aminek, mondanom sem kell, mi látjuk kárát). Aztán meg lehet próbálni fegyverekkel is a



terelgetést, ez esetben a fegyver adja a löketet (erre a célra különösen jó a rakétavető és a minigun – érdemes kipróbálni, ha épphogy alálőtök, és elkezd gurulva pattogni). A golyó mindig az utoljára belelőtt csapat színét veszi fel.
(www.utstats.com)

Folytassuk egy kevésbé vicces moddal, ez a **Reverse Tag**. Lényegében nagyon hasonlít a *The One*-ra: mindig van egy ember, akit meg kell ölni, ez az ún. kiválasztott. Aki megöli a kiválasztottat, az maga változik azzá. A kiválasztottnak nem írja ki sem az életét, sem a töltényét, sőt még az adrenalinszintjét sem, bár ez utóbbi feltehetőleg messze az átlagos érték felett van. *(ut2003files.com)*

Az **Assault**nak elnevezett modtól is mást vártam (a névből asszociálva), hiszen a címe alapján valami *Counter-Strike* szerűség lebegett a szemem előtt. Persze közel sem hasonlít hozzá, semmilyen értelemben, alig változott valami a játékmeneten kívül, az viszont alaposan. Az egyik csapatnak végre kell hajtania egy feladatot, a másiknak pedig meg kell akadályoznia őket ebben (pl.: le kell állítani egy olajfúró kutat, vagy feltörni egy zárat). A küldetések jópofák, ötletesek és nem utolsó sorban összetettek, egyik feladat következik a másikból. Ugyan csak 3 pálya van a mostani verzióban, ennek ellenére szerintem megéri leszedni, mert annyira nem sok az a 9,25 Mega.
(www.planetunreal.com/roar)

Említésre méltó még az **UmWheel** mod, aminek sajnos még csak az alfa verziója elérhető, de már így is elég látványos a grafikája. A járművekből is csak kettő található egyelőre, de ezek tényleg csodálatosan ki vannak dolgozva. A játék lényege csupán annyi, hogy el kell érni a „checkpoint”-okat, ekkor kapunk egy pontot, és már indulhatunk a következőhöz. A másik ok, amiért megemlítettem ezt a modot, az, hogy megtaláljátok aktuális CD-nk Unreal rovatában. *(PC Guru CD, Unreal rovat)*

UT2K3 MUTATORS

A **Howerbike Madness** egy olyan stílusú mutator, amivel nem sokat fogtok találkozni, és ez már önmagában is érdekessé teszi. Mint az összes mutatort, ezt is lehet minden játékmódban használni. A dolog lényege, hogy mindenki egy kis repülővel szálldogál a pályán, ahova csak akar. A fegyvereket ugyan nem lehet látni, de ettől függetlenül azért jelen vannak – kár, hogy tényleg elég kicsi ez a gép, nem nagyon fér el rajta egy rakétavető… A zoom funkció is figyelmet érdemel, ugyanis csak simán közelít, és nincs semmi „kerete”.
(ut2003files.com)

A **TTM 2003** avagy **Bright Skins Mod** egy „klánmod”-féleség, vagyis a klánháborúkra találták ki. Főleg a szervernek lehet hasznos, egyik legfőbb tulajdonsága az ún. Bright Skin beállítás. Ez arra jó, hogy az embereket alap skinnel és világosszürke színezettel jelenítse meg, ezzel nagyban elősegítve az ellenség megismerését. :) Be lehet még állítani, hogy legyenek-e kombók (pl.: Speed), és ha igen, akkor melyikek. Ami pedig nagyon fontos még, hogy mindezt játék közben, kilépés nélkül szabályozhatjuk.
(www.unrealtournament2003.com)

KIVEZETŐ:

A napokban rendezett E3 kiállítást modvadászó szemmel is érdekes volt figyelni, számos jobbnál jobb készülő játék került bemutatásra, melyek némelyikére legszívesebben már most rávetnénk magunkat – elég, ha csak a felkonfban említett Half Life 2 mod-barát bemutatkozására gondolunk. Jövő hónapban további újdonságokkal és érdekesebbnél érdekesebb modokkal várunk benneteket.

Hunter & Al Capone

Az előző lapszámban a computerrel összefüggő egészségkárosító hatásokról szóló kis eszmefuttatás bevezetőjében már megelőlegeztem a folytatást. Ígérem, hogy harmadik rész már nem lesz, de úgy gondoltam, hogy a lehetséges fizikai károsodások mellett a számítógép okozta lelki ferdüléseknek is kell szentelnem egy hosszabb írást. A cikk ismét elsősorban a legveszélyeztetetettebbeknek, azaz a gyermek- és serdülőkorúaknak szól, de talán a többiek számára is érdemes lesz elolvasni.

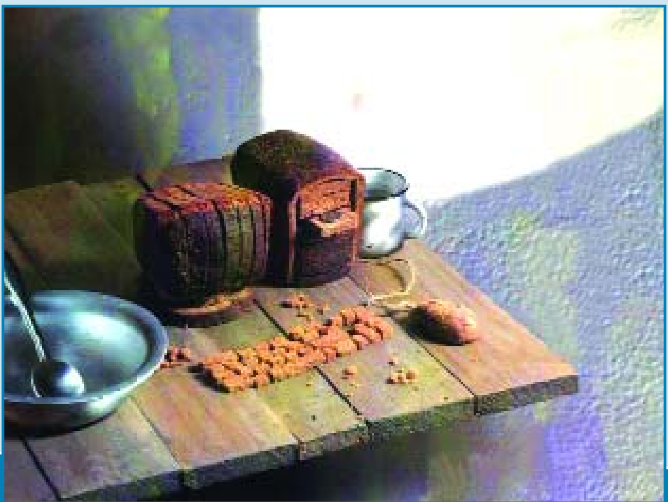
Lógok a szeren

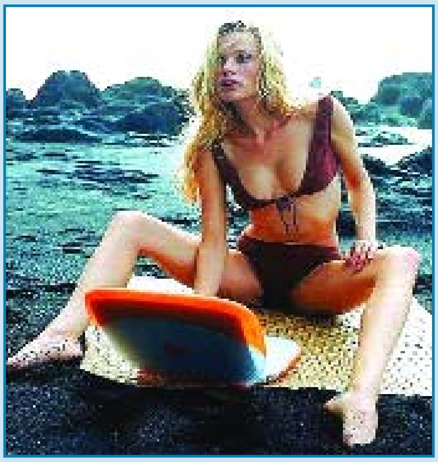
A számítógép fizikai romboló hatásait könnyű észrevenni, azonban az általa okozott pszichés, szociális és viselkedésbeli torzulások felismerése jóval nehezebb. Szakemberek ezrei foglalkoznak ezzel a témakörrel már a '70-es évek vége óta. (Ha személyi számítógépek nem is, nagysikerű játékgépek már akkor is léteztek.) Ezek a kutatások nem éppen hálásak: hipotézisként általában egy józan paraszti ésszel mintegy fél nanoszekundum alatt belátható gondolatot (pl.: „tegyük fel, hogy aki sokat játszik, az kevesebbet tanul") állítanak elemzéseik központjába, majd komoly és hosszas kísérletezgetés, több száz (esetenként több ezer) alany megkérdezése, vizsgálata, végül az eredmények kiértékelése után immár tudományos megalapozottsággal jelenthetik ki eredeti feltevésük helyességét – roppant nagy sikerélmény lehet. Ennek ellenére – és a kutatóknak hála – az imádott-gyűlölt Interneten rengeteg terjedelmes kutatás érhető el e témában (lásd linkek).

A tudós agyak által vizsgált hatásjelenségek nagyjából két csoportba sorolhatók: egy részük egyértelműen köthető azokhoz az értékekhez (és értéktelen vacakokhoz), amelyeket a számítógép és teljes holdudvara (világháló, játékok) közvetítenek, másik hányaduk pedig a computer által okozott függőséggel foglalkozik. Ez utóbbi képlete roppant egyszerű: a számítógép jó dolog, tehát rá lehet szokni, pont. A ráutaltság természetesen nem tekinthető önmagában károsnak, ez a fajta a függőség akkor ad aggodalomra okot – és innentől kezdve akár szenvedélybetegségnek is nevezhetjük –, amikor a „páciens" lelki életét már észrevehetően csonkítja. Miben nyilvánulhat ez meg? Mindenekelőtt a társas kapcsolatokban. A gép ugyanis baromi sok időt képes elvenni az egyszeri kamasz életéből (még akkor is, ha az csak értelmes dolgokra használja), és ez bizony veszélyezteti a tini normális fejlődését. Tudniillik a tizenévesek szocializációjának egyik legfontosabb mozzanata a „bandakorszak", amikor óriási a csoportba tartozás igénye. A kisdobos- és úttörőmozgalmak (amelyek a késői 70-es és a 80-as évek puha szocializmusában már lényegében mentesek voltak a politikától) ezt az igényt remekül kielégítették a rengeteg szervezett csoportfoglalkozással (én például a legjobb barátomat egy úttörőtáborban ismertem meg). Ma már ilyen szintű összejövetelek nincsenek, marad a kosáredzés, a színjátszó kör és más tanórán kívüli elfoglaltságok. Ebben az egyre virtuálisabbá váló világban azonban igen sok kamasz számára vonzóbbak a számítógép nyújtotta lehetőségek, mint az említett szakkörök – igen ám, de a számítógép egy valamire biztos nem képes: igazi társaságot összehozni (és most ne gyere nekem a multiplayer játékokkal, az ugyanúgy magányos műfaj, csak legfeljebb tudod a Quake 3-ban lelőtt áldozatod nevét – igazi társas érintkezésre nem ad lehetőséget). Nem egy olyan tinivel találkoztam már, aki az osztály kirekesztettjeként élte életét a monitor előtt... Pszichésen ennyire nem súlyos, ám a kamasz életére legalább ennyire kiható probléma az, ha a gépet még csak nem is értelmes célra használják. Aki napi rendszerességgel 4-5 órát tölt el játékkal, céltalan chateléssel vagy szörfözéssel, az szálljon magába. Ennyi idő ugyanis túl sok a szórakozásra abban a korban, amikor az embernek már a jövőjét kellene építgetnie – nagy szavak ezek, de amilyen demagógnak tűnnek, annyira igazak. A tanárnak nem mondhatod azt, hogy „bocsánat, de a Splinter Cell főellensége megette a házi feladatomat", mint ahogy a felvételi lapodon sem a chat-ismerőseidre vagy az általad átböngészett pornólapok számára lesznek kíváncsiak. Írhattam volna még ezer olyan fogalmat (műveltség, párkapcsolat, stb.), amelyek fontosabbak a computeres szórakozásnál, és amelyeket egy számítógép-függő kamasz általában feláldoz a szenvedélye kedvéért, de két szóban egyszerűen összefoglalható a probléma lényege: elvesztegetett idő. Ez az öncélú szórakozás szinonimája is lehetne, és ebben az elvesztegetett időben az a legidegesítőbb, hogy az ember általában túl későn ismeri (f)el tényét...

Ép testben gép lélek

A közvetített értékekkel kapcsolatos problémák egy részét a legelső, kb. két évvel ezelőtti PC Gurus Gondolatébresztőben már megemlítettem, amikor





az erőszakos játékok hatásairól szedtem le a keresztvizet. Kétségtelen, hogy a játékokkal kapcsolatos legnagyobb probléma a túlzott erőszak, amely amellett, hogy egyes játékokban (Postal-, SoF- és Carmageddon-széria) már a jó ízlés határát sérti, agresszivitásra hajlamos személyeknél bizonyíthatóan elősegíti a renitens viselkedést. A szórakoztató programokkal azonban más gond is van: egészen ferde értékítéletet sajátíthat el belőlük egy korából adódóan igencsak befolyásolható, világképét még alakítgató tinédzser – akár teljesen öntudatlanul. Több kiterjedt kutatás ugyanis érdekes tényekre világított rá, nevezetesen arra, hogy a játékipar a faji és nemi megkülönböztetés Mekkája. Körülbelül minden tíz kitalált férfi karakterre jut egy nő, és néhány kivételtől (pl.: Lara Croft) eltekintve a hölgyek elnyomott vagy kiszolgáltatott helyzetben vannak a játékokban. Ennél is durvább, hogy a programokban megjelenő színes bőrűek száma irreálisan alacsony. Aki tehát túl sokat játszik ezekkel a programokkal (vagyis az igazi valóság helyett a játékok torz valóságával áll huzamosabb kapcsolatban), annál fennáll a veszélye az abnormális társas viselkedésnek, vagyis emberünk gyámoltalan alsóbbrendűként kezeli a nőket, a színes bőrűeket pedig megbámulja az utcán. Ez okozhat néhány kellemetlen pillanatot az illető életében, de az ilyen embereket nem veti ki magából a társadalom. Nem úgy, mint azokat, akik valamilyen közösségre káros eszme élharcosává válnak. Ilyen eszmékkel dugig van az Internet – neonáci dogmák, uszító röpiratok, sátánista honlapok és hasonló szemetek találhatók rajta tucatszám, s ha egy ilyen oldal megszűnik, két új jön a helyébe. Ugyan kicsi az esélye annak, hogy egy tizenéves a világhálón szörfölgetve Hitler-reinkarnációvá válik, de ezt a kicsi esélyt nem szabad elbagatellizálni: néhány éve két fiatal tinédzser véres ámokfutást rendezett a littletoni Columbine High Schoolban, melynek mérlege 12 halott és 23 sebesült volt – a srácok számítógépén neonáci és sátánista linkeket találtak a „Kedvencek"-ben...

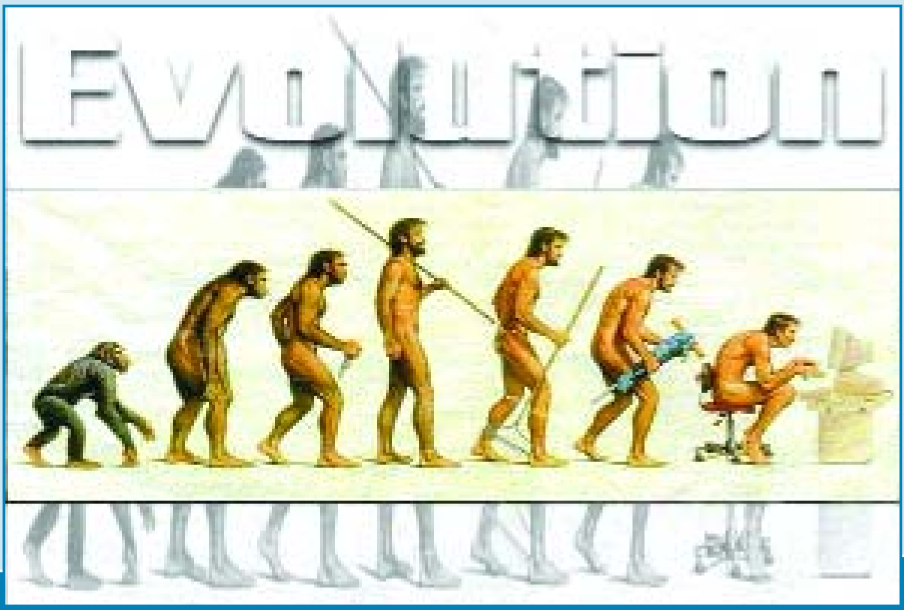
ÉRDEKES LINKEK:

...általában a technológia hatásairól:
www.stanford.edu/~verbal/cs201/issues.html
...a játékok negatív hatásairól:
wwwtools.cityu.edu.hk/news/newslett/games.htm
...a szerepjátékok okozta függőségről:
http://multimedia.design.curtin.edu.au/cache/c/0004/
...a virtuális valóság hatásáról:
www.law.suffolk.edu/academic/hightech/students/thompson.html
...az Internet társadalmi hatásáról:
www.sociology.org/content/vol002.001/ling.html
...az Internet pszichiátriai vonatkozásáról:
http://psychematters.com/papers/curtis.htm

Ámító gép

Mielőtt túldramatizálnám a problémát, hadd jegyezzem meg, hogy a már említett kutató, a kosztályokat és a társadalmat vizsgáló szakemberek bebizonyították azt is, hogy a számítógépes szórakozásnak nemcsak sötét oldala van. Egyes játékok kifejezetten fejlesztik a szem-kéz koordinációt és a kézügyességet, bizonyos játékműfajokból (elsősorban a történelmi kalandjátékokból) pedig akaratlanul is rengeteget tanulnak a gyerekek. Ráadásul a világháló személytelensége mögé bújva a fiatalok könnyebben vetkőzik le gátlásaikat, és markánsabban tudják képviselni véleményüket bármilyen témában (igaz, ugyanennek a személytelenségnek is megvan a maga árnyoldala). De még ha nem is tanulnak semmit, szórakozni akkor is kell, mert mikor játsszon az ember, ha nem gyermek- és kamaszkorban? Az ésszerű használat viszont erősen javallott, s a kulcsszó – akárcsak a fizikai hatások esetén – ezúttal is tudatosság. Soha nem szabad elfelejtenünk, hogy a számítógép csak eszköz, amely segíti a munkát, a tanulást, és esetenként azt, hogy jól érezzük magunkat. Nem pótol semmit, viszont aki kerüli vagy megelőzi a hozzá kapcsolódó test-lelki rizikófaktorokat, az a világ leghasznosabb szerkentyűjét tudhatja magáénak. Sajnos a lelki defektusok kiiktatására nincs nyerő recept, és nincs olyan támogató tudományág, mint a fizikai ártalmak esetében az ergonómia. A szülők dolga (lenne) ellenőrizni csemetéjük pszichés fejlődését, de a szülők által e téren elkövetett tipikus hibákról is lehetne önálló Gondolatébresztőt írni. Ezzel a cikkel és a fenti intésekkel azonban befejezem ezt a tárgykört, és a következő lapszámban ismét visszatérek szűkebb pátriánk, a játékpiac által kínált témákhoz, azt remélve, hogy azért volt haszna ennek a kis kétrészes kitérőnek.

Stöki



FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

A PC-n méltán becsült Fallout – csakúgy, mint annak idején az Interplay másik óriási szerepjáték-sorozata, a Baldur's Gate – idén ősszel már Xbox-on is utolér bennünket. No persze némileg átdolgozott játékstílussal, hiszen a konzolokon inkább „csak" egy szerepjátékot és stratégiai elemekkel megtűzdelt akciójátékot kapunk.
A Brotherhood of Steel a Fallout első és második része közötti időbe kalauzol el bennünket. A PC-ről már ismerős történet szerint a főhős csatlakozik az Acél Szövetség néhány maroknyi túlélőjéhez, akik a béke fenntartásán fáradoznak. A világot benépesítő fosztogatók, mutánsok és egyéb radioaktív szörnyűségek persze pont ennek ellenkezőjén munkálkodnak, így feladatunk akad majd bőven, amiben segítségünkre lesz a több mint 50 fajta közelharci és távolsági fegyver. Ahogy haladunk előre a történetben, úgy lesznek ezek egyre ütőképesebbek, növelve a lőtávolságukat és sebzésüket. Egyéb felszerelésekből sem lesz hiány, csak páncélzatból tízféle anyagot találunk a bőrtől a különféle fémeken keresztül egészen a tesla-ig. A harc még változatosabbá tételéhez még különböző lőszertípusokat is kapunk (kicsi és nagy, üzemanyag-meghajtású és energiaalapú, stb.), de használhatunk majd gránátokat és bombákat is. Ez utóbbiak segítségével akár csapdákat is állíthatunk, vagy akár falakat dönthetünk a gyanútlanul álldogáló ellenfeleinkre.

A Dark Alliance-szerű játék elvileg még 2003-ban a boltokba kerül.

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Az utóbbi években a Star Wars licenc számítógép-ipari mélyrepülését a Jedi Knight második része szakította meg, amely hosszú évek óta az első kiemelkedő alkotás volt a LucasArts-tól. Remekül elkapták benne azt a hangulatot, amely a játékot igazán „jedissé" tette, így legtöbbünk a végre használható fegyverré avanzsált fénykardot markolászva játszotta végig a kalandot. És sokunk örömére már készül is a folytatás, ami az ősz folyamán meg is érkezik szeretett kis konzolunkra (PC-re is) a Jedi Academy képében. Az előző két résszel ellentétben itt nem Kyle Katarn, az ex-jedi bőrébe bújva hadonászhatunk, hanem egy kis, névtelen tanítványként indulunk, aki Luke és Kyle mester szavain csüngve próbálkozik a benne lévő tehetséget kibontakoztatni a címben is szereplő akadémián. Persze a jedi tulajdonságok gyakorlását célzó küldetések után jönnek majd az éles bevetések is, mert a rosszfiúk egy titokzatos csoportja bolygóközi konfliktust szeretne kirobbantani, amit csak a jedik tudnak megakadályozni.

A névtelen karakter tette lehetővé a Jedi Academy egyik legérdekesebb újítását: mindenki saját maga szerkesztheti meg a karakterét. Választhatunk különböző fajok (a végleges listát még nem tudjuk), arcok, ruhák közül, de a fénykardunk színét, markolatát, sőt, típusát is meghatározhatjuk. Kezdetben nem választhatjuk mindegyiket, de az ígéretek szerint a későbbi szinteken az egzotikusabb variációk is előjönnek, így akár a Darth Maul-féle botszerű duplakarddal is harcolhatunk majd.

Persze megtalálhatók lesznek az előző részekben megismert szokásos fegyverek is, melyeknek biztosan jó hasznát fogjuk venni.

A készítők egyelőre meglehetősen szűkszavúan nyilatkoznak a pályákról, de annyit azért sikerült kiszedni belőlük, hogy a szintek nem lineárisan követik egymást, bolyonghatunk majd kedvünkre, legalább kétszer annyi helyszín várható, mint a második részben.

Arról még korai lenne nyilatkozni, hogy lesz-e annyira élvezetes játék, mint a Jedi Outcast, de az előzetes hírek alapján minden lehetőség együtt van hozzá, és az eddigi újítások is kellően sokat ígérnek.

RÖVIDHÍREK

Colin 4
Már régóta keringtek pletykák róla, és Colin McRae átigazolásával sokan kétségeiknek adtak hangot, de a hivatalos bejelentéssel most már bizonyossággá vált: érkezik a Colin McRae Rally negyedik része. A megjelenést novemberre datálják.

Half-Life 2
Szintén jó hír, amit a Valve Software megerősített, hogy a Half-Life 2 jelen lesz (mire olvassátok, volt) az idei E3-on. És ami a még jobb hír, hogy Xbox-ra is megjelenik, de a kiállításon csak a PC-s verzió lesz látható, mert a Valve annak akar nagyobb hírverést csinálni.

Jön újabb NFS is
Az EA híres autóverseny-sorozatának következő tagja az utcai versenyeket dolgozza fel. A különlegességet az autók teljes körű átalakíthatósága adja, akár saját CD lejátszót is szerelhetünk a kocsiba.

Segítség! Kukacok!
A Sega Europe a Team 17-tel közösen bejelentette, hogy a kukacok az év végén kedvenc konzolunkat is megszállják. A klasszikus játékmenet változatlan marad, viszont a grafika teljesen 3D-ben fog pompázni.

STARCRAFT: GHOST

A StarCraft teljesen megőrjítette az embereket, sokan mind a mai napig a PC egyik legjobb valós-idejű stratégiai játékának tartják. Dél-Koreában több tízezres stadionok telnek meg, ahol a tömeg csak nézi, ahogy a bajnokok játszanak. Ekkora ziccert nem lehet kihagyni: mindenki biztos volt benne (én is), hogy a Blizzard nemsokára bejelenti a második rész érkezését. Tévedtünk…

Egy röpke 180 fokos fordulattal ugyanis minden idők egyik legjobb RTS-ének világa egy akciójátékkal folytatódik. A Ghost egy külső nézetes taktikai lövöldözős darab, amely remekül kombinálja a pergő harcot a lopakodással, és az ígéretek szerint komoly történettel, mely a Brood Wars utáni időkben játszódik. A főhős(nő) Nova lesz, aki a földi (Terran) Ghost egység egy különösen tehetséges tagja – aki esetleg nem tudná: ezen Ghost-ok végzik el a földiek piszkos munkáit.

Aki szerette a PC-s elődöt, az szinte egészen biztosan kipróbálja majd ezt is, hiszen ki hagyna ki egy olyan lehetőséget, amely emberi léptékű közelségbe hozza a StarCraft világát? Végül is nem utolsó élmény szembekerülni egy két emelet magas Ultralisk-kel, vagy közelharcot vívni egy Protoss Zealottal. Ez utóbbi érdekessége egyébként, hogy a pajzsát csak harci helyzetben aktiválja, így ha észrevétlenül oda tudunk lopakodni mögé, akkor megspórolunk magunknak némi kis lőszert. Vagy ott a bunker, amibe eddig csak bepakoltuk a három géppuskást és az egy lángszóróst – most mi magunk is bevackolhatjuk magunkat benne.
Akinek fogalma sincs, miről beszélek, az se ijedjen meg, a készítők nem csak a már meglévő rajongóknak készítik a játékot, hanem igyekeznek az újoncok számára is érthetővé tenni a világot. Főhősnőnk különleges ruházata számos speciális képesség használatát teszi lehetővé, és pszionikus tulajdonságait is felerősíti. Ezek közül a legfontosabb a lopakodás, amely a Predatorban látott módon teszi többé-kevésbé láthatatlanná kedvencünket, ugyan nem teljesen, de mindenképpen segíti a rejtőzködésünket. Játszhatunk Rambo-t, és lövöldözhetünk mindenre, ami mozog, de csak azt érnénk el vele, hogy villámgyorsan lemészárolnak. Ez nem az a játék.

Nem a lopakodás az egyetlen hasznos pszionikus képesség. Rövid időre kiterjeszthetjük érzékeinket, és beláthatunk a falak mögé, felderítve az ott rejtőzködő ellenfeleket, vagy számítógép-terminálokat aktivizálhatunk a feladat megoldása érdekében. A hipersebesség hatására őrült módon felgyorsulunk, de mivel így kissé nehézkessé válna az irányítás, ezért a játékban ez úgy jelenik meg, mintha a környező világ lassult volna le, miközben mi normális sebességgel haladunk – ez kicsit hasonlít a Max Payne-ben található Bullet Time-ra.

Használhatjuk a stratégiai játékból megismert Lockdown képességet is, amivel kisebb járművek elektromos rendszerét béníthatjuk meg rövid időre… és ez még csak a kezdet, mert egyes képességeket csak a küldetések során kapunk meg. Ami a mozgáskultúrát illeti, Sam Fisher-nek van némi félnivalója. Nova minden nehézség nélkül ugrik át kerítéseken és falakon, mászik fel póznákra, és szinte mindenről tud lefelé függeszkedni a lábával kapaszkodva. Különösen jó móka, hogy ilyenkor is használhatjuk a távcsöves puskánkat, és abban persze minden fejjel lefelé jelenik meg. A létrákon egyszerűen le is mászhatunk, de ha sietősebb a dolgunk, akkor egyetlen mozdulattal le is csúszhatunk rajtuk. Ilyenkor viszont megérkezéskor csapunk némi kis zajt, amit a közelben álldogáló őrök meghallhatnak.

A küldetések során nem vagyunk egyedül a világ összes gondjával, ugyanis felettünk az űrben folyamatosan kering majd egy űrhajó, amelytől számos esetben kérhetünk segítséget. Ez az egyszerű információkéréstől kezdve egészen az atomcsapásig terjed (juhéé), de igényelhetjük egy ostromtank beteleportálását vagy a Zerg bioszféra irtását is. Ezeket mind távcsöves puskánk célzókájának segítségével vehetjük majd igénybe, egyszerűen csak rámutatunk a kívánt célra, és már jön is az áldás.

Összesen kb. 30 pályát ígérnek a fejlesztők, és mindegyikhez legalább két-három megoldási lehetőség is lesz. Létezik majd egy egyértelmű út, de ha szánunk időt és energiát az esetleges hátsó utak felfedezésére, akkor sokszor extra felszerelés lesz a jutalmunk.

Bevallom őszintén, én is nagyon vártam már a StarCraft 2-t (és azért még mindig reménykedem), de a Ghost képeit nézegetve és a róla szóló információmorzsákat olvasgatva egyáltalán nem bánom, hogy ez a játék is elkészül. Egy kicsit féltem is a programot, hisz PC-re már volt egy hasonló próbálkozás a Command&Conquer világával (Renegade), ami nem lett akkora siker. Reméljük, a Ghost ősszel elkerüli ez a sorsot.

Yeti

PANZER GENERAL

Sziasztok!

Hogyan lehet rávenni a P4-es CPU-val szerelt gépemet, hogy winXP home oprendszer alatt hajlandó legyen futtatni régi kedvencemet a Panzer General című eredeti, teljes verziós, jogtiszta játékomat?
András

Szia!
A Windows XP-t ilyen esetekre felszerelték úgynevezett kompatibilitási módokkal. Amit tenned kell: kattints jobb gombbal az indítófájlon (pl. panzer.exe, vagy valami hasonló, a Sajátgépet böngészve biztosan megtalálod), majd a legördülő menüben bökj a „Tulajdonságok” pontra. A felugró ablakban válaszd a „Kompatibilitás” fület, majd pipáld ki a „Futtatás a következő kompatibilitási módban:” négyzetet, és válaszd a Windows 95-öt vagy 98-at a listából. Esetleg bejelölheted a 256 színt és a 640x480-as felbontást is, emlékeim szerint a PG ezeket használja. Remélem, sikerrel jársz!
Immortal

SILENT HILL 2

Hi Guru Team !!!

Elakadtam a SILENT HILL 2-ben !!! A BLUE CREEK APARTMENT-nél tartok.
Már 3 érmét találtam (PRISONER,OLD MAN,SNAKE). Egy nagy tükrös szobában találkoztam ANGELÁVAL és adott egy VÉRES KÉST. Az egyik ajtón találtam egy cetlit is, ami Tim-nek szól, valamilyen kulcsról. Már minden zugot átkutattam az épületben, de sehogy sem tudok továbbjutni, mert minden zárva van !!! Ha tudtok, küldjetek végigjátszást, vagy SEGÍTSETEK LÉGYSZI e-mail-ben.
Címem:gnorbero@axelero.hu
Köszönettel: G.Peti

Szia!
A továbblépés természetesen a széf kinyitása után lehetséges, hiszen ebben van a 2. emeleti ajtó kulcsa. Ez elég kemény feladat, bevallom, még elég tűrhető angol nyelvtudás birtokában is elgörcsöltem a megoldáson, elég talányos a versike. Ráadásul a megoldás minden nehézségi szinten más, úgyhogy itt következik a tuti okosság:

Könnyű: 1. lyuk – Old Man, 3. lyuk – Snake, 5. lyuk – Prisoner
Normál: 2. lyuk – Old Man, 3. lyuk – Snake, 5. lyuk – Prisoner
Nehéz: 2. lyuk – Old Man, 4. lyuk – Snake, 5. lyuk – Prisoner
Extra: 2. lyuk – Old Man, 3. lyuk – Snake, 4. lyuk – Prisoner

Sok sikert, jó játékot!
]{redenc

GTA DODO+HITMAN

Hello!

Három kérdésem lenne.
1. Hogy lehet repülni a gta3-ban?
2. Melyik pályán van a hangtópítós ballers a hitman2-ben?

Hát csak ennyit kérdeznék.
Köszi

Szia!
1. A Dodóval repülni sok gyakorlást igényel (főleg billentyűzettel – joystickkal, gamepaddel lényegesen egyszerűbb).
A felszállásban az a trükk, hogy teljes gázt kell adni, és lenyomva tartani a LEFELE gombot alapban: a számbillentyűzeten a 6-os gomb). Ettől a gép lebólint. Amikor a propeller eléri a betont, és szikrákat kezd vetni, engedd fel a gombot, és a Dodo a levegőbe emelkedik! Most már „csak” fent kell maradni a gázt tartva. Vigyázz a fordulókra, gáz-irány egyszerre, tehát előre+balra és előre+jobbra, soha ne élesen, mindig lágyan, alacsony szögben! Leszálláshoz egyszerűen engedd el a gázgombot, majd a lefelé gomb ritmusos nyomogatásával óvatosan és lassan tedd le a gépet! Ne keseredj el, ha nem jön össze elsőre, rengeteget kell gyakorolni!
Van még egy lehetőség: tankkal is repülhetsz! Szerezz egyet a katonaságról vagy a „giveusatank” cheatkóddal (menet közben kell begépelni), ezután írd be a „chittycittybb” kódot, ülj be, fordítsd meg a lövegtornyot 180 fokkal (vagyis a cső hátrafelé néz), és kezdj el gyorsan tüzelni – ettől felemelkedik a jószág! Kormányozni a lövegtorony finom mozgatásával tudod. Jó móka... :)

Sok sikert, jó játékot:
]{redenc

MAFIA

Sziasztok!!!

Lenne egy kérdésem. A Mafiával kapcsolatban. A "Great Deal!-The Parking Lot"-os Pályán mit kell csinálni? Előre is köszi, hogy gyorsan válaszoltok

SZIASZTOK !!!

Szia!
Egyszerű: túlélni... Ez egy kiadós deathmach, becsülendő, kevés van belőle a játékban. Röviden: megérkezés után sétálj fel a felső szintre a sok emberkéhez (előtte azonban érdemes a felhajtót eltorlaszolni két autóval!). Itt jön egy kis mozi, a végén körben hullák és fegyverek hevernek.

Töltsd fel a készletedet, jöhet a vadászat – csak a haverokra vigyázz, mert simán belesétálnak a tűzvonaladba! (Ha most felrobbantod a két odarakott kocsit, sok gondodat megoldod.) Ha a felső szint tiszta, mehetsz eggyel lejjebb, ott is van pár áldozat, és a kis elkerített tárolóban egy elsősegélydoboz, aztán még egy szinttel lejjebb. Vigyázz, ne a lépcsőn menj, mert onnan kézigránáttal dobálnak meg!
Az alsó szintet két autó torlaszolja el, innen Molotov-koktélok repülnek, úgyhogy csak óvatosan. (Érdemes jó messziről géppisztollyal felrobbantani a jobb oldali kocsit.) Ha minden csendes, kötözd be a sebeidet a portásfülke mellett, majd vissza a legfelső szintre, ülj be a ládákkal megpakolt kisteherautóba, és hajts ki a parkolóház kijáratán.

Sok sikert, jó játékot:
]{redenc

MÉG MAFIA

Hello!
Egy kérdésem lenne hozzátok a Mafia ügyben. A 19. küldetéscsoportban vagyok amikor bankot kell rabolni. Pauli megkérdezte hol vannak a széf kulcsai. Azt megtudtam hogy az igazgató szobájában. Átkutattam az egész szobát, de nem találtam a kulcsot. Kérlek sgítsetek! Előre is köszi
Carl

Szia!
Majdnem jó az infód – ugyanis két kulcs van. Az első a páncélterem bejárati rácsáé, ez a Paulie által kifaggatott pénztáros mögött lóg a falon. A széf kulcsa valóban a dirinél van, a szekrényben (ha szembeállsz az igazgató asztalával, akkor jobb oldalon), akciózz rajta. Ezután már mehetsz az alagsorba.

Sok sikert, jó játékot:
]{redenc

SACRIFICE

Hello!
A segítségeteket szeretném kérni. Gondom akadt a Sacrifice nevű játékkal. A csalások nem működnek, mert a @ jelet nem fogadja el. Próbáltam az Alt Gr+v vagy Alt+v vagy Alt64 kombinációkat, egyik sem működött.
Kérlek segítsetek!

Köszönettel Attila.

Hali!
Csak tipp...
Esetleg a shift+2? Ha angol a billentyűzetkiosztás...
SzabFer

DIABLO 2

Hello!

Mengint én vagyok az Zolee.
Bocs,mert már megcsináltam azt a küldetést. Most egy másikkal van gondom, amikor az utolsó wp-ben vagyok (waypoint)(az Act2-ben vagyok) akkor azt botot amit szereztem (Staff of Kings) azt be kell tenni a fénybe, ami abból a "hülyeségből" jön ki. Én nem tudom beletenni. Hogyan kell?

Légyszi írjatok vissza, vagy tegyétek be a mentőövbe. Előre is köszi.

Zolee

Szia!
A Staff of Kings két részből áll. Egyrészt a pálcából, másrészt a csúcsdíszből (tiszta Indy Jones :-). Ha megvan mind a kettő, akkor a Horadric Cube-ban lehet összehozni a végső verziót. Berakod a kezedbe, és odamész a tartóhoz. Fontos, hogy ha pl. multiban játszol, akkor Te kreáljad a játékot, és legyen aktív a küldetés.
Ráklikkelsz, és máris szabad az út Durielhez, ahova érdemes tápoltan menni, mert kedves kis ellenfél...

Sok sikert
Ch00ler

MEGINT MAFIA

Hello PC-GURU!

Van egy kis gond a Mafiában, amikor a 18/03-as küldetésben amikor vissza kell menni a kikötőbe. A portás elveszi a papírokat, (amit a sofőrtől vettem el) és elmegy a kerítéshez és ott is marad. Nem jön vissza, így nem mehetek be, mert akkor felfedik a kilétem. Segítsetek! Sürgős lenne! Már eddig is sokat segített a mentőöv.

Köszönettel
Sanyi

Szia!

A portás csak üres autót enged be a kapun, hiszen a papírok szerint Te a kikötőből viszel árut a városba. Menj hátra a parkolóba, és szedj le minden ládát a platóról: állj a kocsi oldalához, akciógomb (néha megjelenik egy menü, válaszd a „pick up box" pontot), kissé vidd arrébb a ládát, majd a fegyvereldobás vagy elrejtés gombjával dobd le.
Amikor a plató üres, hajts be a kapun, a papírellenőrzés után tiéd a pálya.

Sok sikert, jó játékot:
]{redenc

MAFIA

Csá!
Lenne két kérdésem a Mafiával kapcsolatba:

1. Hol találom a Yellow Pete's Gunshop-ot a Free Ride-ban????? már néztem a főmenübe az asztalon a térképet, ott bevan karikázva valami a DownTown környékén, de ott nem találtam semmit.

2. 15-08 You Lucky Bastrad! - The Harbor pályán kinyírtam mindenkit, de nemtom mit kell csinálni, nemtom hol találjam Sergio-t
Elpacsi!
Kresselack

Szia!
1. Pete boltja kicsit arrébb van, Hobokenben, egyébként ide el kell majd menned a főküldetésben is. Ha magasvasúttal mész, a Central Hoboken állomásnál kell leszállnod; amint leértél a járdára, hátraarc, indulj el egyenesen, át az úton, és vágj át a kis átjárón. Fordulj balra, és máris meglátod a Twister mozit. A sarkánál balra át, és dörömbölj be a vasajtón.
2. Ha jobban körülnézel, találsz egy nagy épületet, amely előtt ott parkol az áldozatod, Sergio Morelli autója. Ide kell bejutnod. Találsz egy sínt, ami a műhelybe vezet, ezt követve két váltót, majd két robbanásveszélyes anyaggal töltött tartálykocsit. Az első váltót hagyd békén, a másodikat lökd át, ezután az első vagon jobb első kereke alatti fékbakon akciózz. A vagon nekirombol az ajtónak, azután csak oda kell sétálni, és lehet készülni a lövöldözésre.

Sok sikert, jó játékot:
]{redenc

THE NATIONS

Sziasztok!

Egy kis segítséget szeretnék kérni a Nations c. játékhoz. A problémám a következő: már az első pályán elakadtam a Pimmonokkal.

A rendőrség megépítéséhez 8 acél is szükséges, amit termelni nem lehet. Az amazonokkal lehet itt kereskedni, de tőlük sem sikerült beszereznem, csak az acél gyártásához való nyersanyagot. A többit már mind megépítettem, van rendőröm is, csak munkahelye nincs.

Kérlek titeket (Tikát), hogy mielőbb segítsetek, hogy folytatni tudjam a játékot!

Előre is köszönöm!
Takács Dániel
takacsd22@freemail.hu
Győr

Szia!

Remélem, Tika helyett én is jó leszek.
A probléma megoldása egyszerű: acélt a repülő kereskedőktől tudsz beszerezni. Tehát kereskedelem (felső ikon, pénzeszsák), saját ajánlat (zöld nyíl). Nézd meg, miből van sok (általában gyümölcs vagy fa), klikk rá a jobb oldali részen, majd keresd meg ott az acélt, és klikk arra is. Nekem 100 fáért 32 acélt kínáltak, persze ennyire nem lesz szükséged, csökkentsd addig a felajánlott fa mennyiségét, míg a kínált acélmennyiség fedezi az igényed. Ezután klikk a zöld pipán, és szinte azonnal jön a kereskedő rábólintása, már csak el kell fogadnod az ajánlatát, és épülhet a rendőrörs. Lehet, hogy új raktárt is kell építened, de erre majd úgyis figyelmeztet a játék.

(Megj.: természetesen ha mód van rá, célszerűbb a baráti nemzetektől beszerezni az árut, mert lényegesen olcsóbb így, de ez esetben jobb megoldás nincs.)

Sok sikert, jó játékot:
]{redenc

SILENT HILL 2

Hello!

Elakadtam a Silent Hill 2-ben, légyszi segíts!
Az apartman-házban megtaláltam két érmét (az egyiket a szeméttárolóban, a másikat az üres medencében lévő babakocsiban), de a harmadikat nem tudom hol van. Már többször is körbejártam az egész épületet de egyszerűen nem találom. Légyszi minél előbb válaszolj, mert már nagyon szeretnék továbbjutni, de nem tudok.

Előre is köszi
Bbucy

Szia!

Pedig szerintem ez az egyszerűbb, én a szeméttárolón görcsöltem jól :). A harmadik érme (Prisoner) a 109-es szobában van, Angelina és kedvenc konyhakése társaságában.
Ha már mindhárom érmét összegyűjtötted, mehetsz a 105-ös szobába - továbbiakban lásd a másik oldalon G. Peti kérdéseire adott válaszaimat...

Sok sikert, jó játékot:
]{redenc

ALAPLAP

Tsz PC GURU
Krisztián vagyok 3 éve előfizetője barátommal. Hardver problémák megoldására várok!!! Novemberben vásároltam P4 1.8A (400), ASUS P4B533 INTEL845E 256MB(333) MSI GF4.4200TI 128MB, Audigy hangkártya.
Probléma?
Alaplap GF4 kártyával szerelve W98 nem telepíthető, Millénium sem sokadik alkalomra kiírta a monitor nem inicializálhato eszkőz már kezdem megszeretni az XP SP1 van meg legújabb, de (?) a hangkártya nem telepíthető XP-re. XP kiírta, hogy cseréljek monitor vezérlőt én meg jól elszidtam ugyanis egy ASUS GF4 460 volt benne, Asus alaplap, Asus kártya, aztán nem jó vagy frissitsem a bioszt 1007 van csak nincs frissebb neten alaplapi cd 1009 (inf) feltelepithető, de nincs változás.Internetről lelet szedve AUDDRVPACK_L11 igy legalább szol végre, de azokat a programokat amit adtak hozzá nem tudom külön telepiteni pedig nagyon jók irta Guru 200202 havi 90 oldalon (Joshua) alaplaprol a procit tényleg jó lehet huzni, de a feszültséget nem tartja stabilan 1.600V beállitva 1.680V, ha 1.650V pedig 1.7 főlöt van ahová azt irtátok léghüttéssel már ne kisérletezzünk irta 200207 havi Old Man eztán már meg se próbáltam 1.675 beállitást
Szerintem 2.6GHz fel lehetne huzni de most csak 2.448GHz muzsikál (136).Hütés a leirtak alapján 8x8 ventiátor rugó stb.

Alaplapnak van ez a figyelője hőfok fordulatszám feszültségek megfigyeltem azt is, hogy hőfok grafikon 48 C fokot mutat addig másik 51 C rajzol ugyanis egy másik menüben fel lehet venni minden adatot.Biosba mire kilépek addigra visszahül mi az igaz??
Adatok 3D Mark SE
Gost visszatettem 98 AT amit másik PCI kártyával telepitetem és lementetem 98 alatt elsökiadással mert ez volt elmentve nincs semmi huzva 5242 pont GF4 4200 mig XP 9336, huzva XP proci 2,397GHz GF4 4200 alapon 10332, mig kártya is huzva (250) 260MHz (1?)memoria (445) 540MHz is csak 10933 pontot adot ennek nem többnek kéne lenni.??
(2?)AGP/PCI 66MHz 33MHz szabad e vagy kell e feljebb állitani??
Kérdés
(3?)Cseréljek e alaplapot és milyenre
Hibák
Csak 266MHz es Modult támogatja emiat talán még jó árban eladható
Feszültség ingadozás
W98 GF3 menne,, de GF4. van. lefele már nem XP vel hangkártya, napokban PCI multimédiás audiovezérlőt akar teletiteni ez is mi
Egy számitogépes azt is monta nem mindegy melyik PCI-be van téve most 3. Van, hogy ne legyen tul közel a AGP hez. Huzom a kártyát több hö termelödik
Jót nem is tudok nagyon irni
Esetleg annak ajálható aki GF4 kár, XP, alaplapi hangká, és nem igen huzza a procit, mondjuk
Mindenkori nagykerárért eladom az alaplapot.
(4?)Mit tegyek a hanggal mit és honnan lehet letőlteni, vagy maradjak alaplapi hangkártyánál
Leveleteket megoldás várom Guruba vagy rumbus.cs@axelero.hu
Ui:nagyon sokat szivtam igaz?
Remélem érhetöen irtam mindent. Krisztián
A szilikon zsír helyettesítheti-e s szilikon pasztát?

Hali!
Wow, ez aztán a szóáradat! Na sebaj, de ha nem probléma, akkor tömören fogok válaszolni: a Win98 nem híres arról, hogy támogatná az új hardvereket, így el kellene felejteni. Amúgy is lassabb lenne a P4-en, mint az XP.

Szilikonzsír és paszta számomra ugyanaz, ha mást használsz, attól nem lesz jelentősen hűvösebb a procid. Másrészt 100 MHz különbség ennél a szintnél már nem biztos, hogy látható eredményt nyújt a programok futtatásánál. Még mindig jobban jársz egy stabil, 2448 MHz-es géppel, mint egy halott 2600 MHz-essel.
Az Audigy kártya jobb az alaplapinál, ha nem műxik jól, akkor szerintem tedd át egy másik slotba, hátha az segít.

A 3DMark eredményét meg jobb nem firtatni, mert hiába adna egy újabb driverrel 3000 ponttal többet, nem biztos, hogy a játékokban ennek látható hatása lesz.

Midas

(Őszinte tiszteletem Midasnak, hogy ebből a levélből valamit ki tudott hámozni. Tudnotok kell, hogy alapvetően változtatások nélkül, ám a helyesírási hibákat kijavítva közöljük a leveleiteket, de ebben az esetben képtelenek voltunk keresztülrágni magunkat a nyelvi útvesztőn – a szerk.) (Ja, és ráadásul az egész végig nagybetűvel volt szedve, brrrr – a törd.)

RAM

Sziasztok!
Azt szeretném tudni, hogy milyen gyártó DDR memóriáját érdemes megvenni! Melyek a noname-ek és melyek a MÁRKÁSAK? Az Infineon, a Winbond és a Micron melyik kategóriába tartozik?
Előre is köszi!

Szia!
Az Infineon és a Micron mindenképpen a felső kategóriába tartozik, de a Winbondot illetően megoszlanak a vélemények, én nem javasolnám.
Viszont a Hynix (Hyundai gyártmány) és a Samsung szintén megbízhatónak bizonyult saját tapasztalataim szerint is.

Üdv.
Kovách Kornél

FEKETE-FEHÉR

Üdvözlöm önöket!

Egy olyan problémám van, hogy a számítógépem filmjeit a tv-men szeretném lejátszani, sajnos a tv-n csak scart és RCA bemenetek vannak, az általam próbált videókártyákon pedig csak S-VHS, vettem 10m SVHS kábelt és egy átalakítót ami Scartra viszi ki az SVHS jelet. Eddig egy mx400-as és egy Chaintech 4200-as kártyát próbáltam ki, az Nview beállításoknál sikerült kitennem a képet a tv-re de sajnos ott minden fekete-fehérben jelenik meg (asztal, menük, filmek, minden). A kártya a Német rendszernek megfelelően PAL-G-ben ad, a kábelt kicseréltem egy 1m-re de a problémám megmaradt. Egy kölcsön gépen kipróbáltam RCA -val az átalakítót, színes képet adott.
Kérem mielőbbi válaszukat

Köszönettel
Debreczeni Tamás

Üdvözlet!
Ha csak a kábelt vitted át a kölcsöngépre, akkor a hibafeltárás nem igazán lesz hatékony. Én első olvasatra azt mondanám, hogy a drivert kellene lecserélned, feltéve, ha a két különböző kártyát nem két különböző driverrel tesztelted. Az MX400-as szériához a 12.20-as vagy a 21.40-es detonatort próbáld ki, a 4200-hoz pedig a 40-es széria valamelyikét.
Midas

TV KIMENET

Tisztelt Mentőöv!

Számítógépemet szeretném összekötni a tv-vel, de nem igazán sikerül. A videókártyám egy ASUS 7100 Tv out. Vettem kábelt ami az S-video kimenetet átalakítja a tv-ken használatos csatlakozóra. A gép elindításakor észleli is a tv-t, sőt még amikor arra lépek hogy azonosítás akkor a tv-n látok egy nagyon torz 2-est, de ennyi. Próbáltam már PAL-ban NTSC-ben de mind a kettőnél ugyan az a hatás (a videokártyán is átdugtam!). Lehet, hogy a tv rossz? Mert egy elég régi noname tv, a beállításoknál a 640X480 8bit 60 Hz van beállítva ennél kisebbre nem tudom venni. A driver 40.xx a cdtekről szedtem le.

Előre is köszönöm a segítséget:
Gubik Péter

Szia!
Ha valóban régi a TV-d, akkor gyanítom, hogy tényleg ő a ludas a dologban. Ha van lehetőséged egy újabb típuson kipróbálni a TVout-ot, akkor tedd meg, és rögtön megtudod, hogy melyik eszköz hibádzik a körben.

Én is sokat játszottam egy Gf3 Ti200 és egy Funai TV összehangolásával, de sajnos a végén fel kellett adnom.

Midas

MONITOR

Hello PC GURU!

Segítségeteket szeretném kérni!
Az a gondom, hogy a monitor kikapcsol néhány játéknál, ha 1024x768-as felbontásban játszom! Ez azóta van, mióta kipróbáltam a TV-kimenetet a videokártyán. Ha ez segít a videokártyám GeForce 4 MX 440 és Windows XP-m van. Kérlek segítsetek!

Előre is köszi!
Richolm Gábor /Stairan/

Szia!
Nem minden driverrel működnek jól az MX-es videokártyák TV kimenetei, így ajánlom, hogy cseréld le a mostanit. Ha detonatort használsz, akkor a 12.20 vagy a 21.40-es talán segít a problémán, a magasabb verziószámúak nálam sosem váltak be.

Midas

Hali!
Csak tipp (nem írtad, más felbontásban mennek-e az adott játékok). Nekem úgy tűnik, hogy egyes játékoknál esetleg magasabb képfrissítési frekvencia lett beállítva – legalábbis a monitor automatikus kikapcsolódása erre utal. Ha más játékok rendben mennek 1024*768-ban, akkor keress a nem működő játékoknál valamilyen külső beállítási lehetőséget (setup), és ott próbáld meg átállítani a refresh rate-t.
Esetleg nem használsz valamilyen refresh-rate beállító programot? Ugyanis az XP egyik hibája, hogy sok játéknál visszaállítja alap 60 Hz-re a képfrissítési frekvenciát, és ezért külön program kell arra, hogy feljebb rakjuk ezt az értéket magasabbra. Persze gondolom, ha telepítettél volna ilyesmit, arról tudnál... :)
A TV kimenet kipróbálása nem okoz ilyen hibát (főleg ha kipróbálás után kikapcsoltad).

SzabFer

ATI RADEON 9000PRO

Kedves PCGURU!

Sirály a lap,meg minden. Lenne egy kérdésem. Érdemes-e egy ATI Radeon 9000pro-t venni, vagy mit vegyek léci mondjátok meg?
Léci tegyetek be az újságba. Előre is kössz.

Szia!
Ha jól értem, akkor 20.000 Ft körüli árkategóriában keresel videokártyát. Ebben az árban vagy az említett ATI 9000 vagy egy Geforce3 Ti200 jöhet szóba. Az előzőnek szebb a képe a TV-n (is), míg az utóbbi valamivel jobb teljesítményt nyújt a játékokban. Szerintem mindkettő jó választás, bár a GF mellett szól a jobb driver-ellátottság is.
Midas

INFRA

Sziasztok!

Balázs Gergő vagyok és szeretném a segítségeteket kérni. Mikor megvettem PC-met, senki nem említette, hogy a gépben, van egy bizonyos infravörös kártya, amiről halvány lila gőzöm sincs hogy mi az! A windows 98 felismeri de a súgó nem ad részletes bemutatást róla. A hardverhez semmi iratot nem kaptam. Le tudnátok nekem írni pontosan hogy mire használható!?

Előre is köszi!

Hali!
Az infravörös kártyák a vezeték nélküli kapcsolatot hivatják biztosítani a PC és a perifériák között – esetleg a PC és másik PC között. Biztosan hallottál infravörös kapcsolattal működő egérről, vagy találkoztál mobiltelefonnal, melynek infraportja van. Ezeket az eszközöket a megfelelő driver segítségével a PC-hez tudod kapcsolni, ezáltal csökkenhet a kábeldzsungel sűrűje – vagy a telefon modemje segítségével vezeték nélküli Internet kapcsolatot tudsz létesíteni... és még sorolhatnánk.

Midas

PROCI

Hi mindenki!
Lenne egy 366-os CELERON procim (FSB66 MHz*5.5). Az alaplapon tudok állítani FSB-t, így most 100MHZ-es FSB-n 550 MHz-en megy a procc egy 0.089 V-os feszülségemeléssel (Alap VCORE: 2.05V) minden további gond nélkül. A szorzót is tudok állítani a lapon (2X-8.5X), de a szorzó sajnos a prociban van levédve, ezért hiába állítom kisebbre vagy nagyobbra szorzót, akkor is 5.5-ös alapszorzón fog menni.

Szeretném megtudni hogyan tudnám kiiktatni a szorzóvédelmet. Melyik lábait kell összekötni illetve lelakkozni a procc-nak. Köszi!

(már midenütt utánanéztem, de sehol senki sem tudja a választ.)

Üdv!
Alapvetően szerencsés vagy, hisz a processzorodból jóval nagyobb teljesítményt sikerült kinyerned! Hála ennek a 366 MHz-es Celeron sorozatnak. Ennél többet azonban én nem javallok, hisz gyakorlatilag ebből csupán pár 10-20 MHz-et lehetne (stabilan) véleményem szerint kisajtolni a megfelelő szorzó és FSB végigpróbálgatásból. Ez pedig nem eredményezne érzékelhető teljesítménynövekedést, tehát ezért inkább javallom valami használt, nagyobb órajelen futó processzor beszerelését, melynek elméleti ára egyenlő a nullával, mégis 1-2e forintokat kérnek érte..:)
üdv,
ePtOn

CD ÍRÁS

Sziasztok!
Lenne egy nagy gondom! Kaptam 870 MB-os CD-ket és nem tudom, hogy milyen programmal lehetne megírni! Lécci segítsetek!

Köszi!
$tadY

Szia!

Például Nero-val is megteheted. Bár nem írtad, hogy milyen CD-íród van, ezzel a megoldással biztosan sikerülnie kell. Mielőtt nekilátsz, állítsd be a következőket: File – Preferences – Expert Features fül, és itt kapcsold be az „Enable overburn”-t. Szintén itt, alatta, még állítsd be a maximális kapacitást is hozzá. A File – New Compilation ablakban is ellenőrizd majd, hogy a Burn fülnél, a Write Method-nál „Track-at-Once” szerepel-e. Ha mindent jól csináltál, akkor nem lesz gond a megírással.

Üdv:
Rusty

GEFORCE 2

Sziasztok!
Azt szeretném kérdezni, hogy egy Geforce 2 64mb elbírja a Fifa 2003-mat?
Üdvözlettel
Csépány György

Szia!
„Elbírja”, ez saját tapasztalat. Teljesen élvezhető vele, persze megfelelő (mondjuk úgy 1 gigás) proci és minimum 128, de inkább 256 Mb RAM mellett.
Immortal

ABIT BD7-II

Hi!
Csak annyit szeretnék megkérdezni, hogy érdemes e még Abit BD7-II alaplapot vennem (sokáig nem akarok alaplapot cserélni, de egyéb dolgokat majd igen) Vagy inkább 1 újabb típusba fektessek be? Jó lenne ilyen tulajdonságú alaplap: 5PCI, fsb533, ddr333, cnr,agp8x,ac97, min 4 db Usb2.0, integrált vga nem.
Chipset mindegy, csak új és megbízható legyen.
A válasz(ok)ért előre is kösz.

Szia!
Érdemes ilyen alaplapot vásárolni, azonban, az Intel rövidesen ismét változtatja foglalatát, így a további fejlesztések lehetőségei mindenképpen korlátozottak lesznek. Egyéb iránt az aAbit híres a meglepően jó ár/teljesítmény arányairól, és a DB7-II egy meglehetősen strapabíró tuning alaplap, mely kiforrott lapkakészlettel van ellátva.
Üdv.
Kovách Kornél

HARDVER HÍREK

ÚJ LAPKAKÉSZLETEK

A VIA Technologies bejelentette új, VIA Apollo KT600 jelzésű lapkakészletét, mely már hivatalosan is támogatja a 266/333 MHz-es rendszerbusz mellett a 400 MHz-es FSB-t is, nem titkoltan az AMD új 3200+-os processzorának támogatását biztosítva. Az újdonságok között megtalálható már a duálcsatornás Serial-ATA, illetve a RAID támogatás is (RAID 0, RAID 1, és RAID 0+1). Az NVIDIA nem egy, de három új lapkakészletet jelentett be, melyek közül kettő a népszerű nForce 2 átdolgozása. Az első az nForce2 Ultra 400, melynek egyetlen újdonsága, hogy már hivatalosan támogatja a 400 MHz-es rendszerbuszt. A második az alsóbb kategóriát megcélzó nForce2 400, amely szintén támogatja a 400 MHz-es buszt (ezzel együtt a 3200+ Athlon XP modellt), azonban csupán egycsatornás DDR400 memóriavezérlővel rendelkezik, így maximális sávszélessége épp a fele (3,2 Gbyte/sec) az Ultra verzióval szerelt alaplapokénak. A professzionális felhasználóknak szánt NVIDIA nForce3 Professional pedig már az AMD új zászlóshajójának, az Opteronnak a befogadására készült. 2 modellben található meg majd az alaplapokon: az olcsóbb nForce3 Pro 150 támogatja a 8x AGP sínt, illetve 10/100 Ehernet, Ultra ATA-133, RAID és USB 2.0 vezérlővel, valamint egy AC'97 audiokodekkel rendelkezik. A nagyobb testvér, az nForce3 Pro 250 a kisebb modell minden tulajdonságával rendelkezik, ám Gigabites hálózati vezérlőt és Serial-ATA vezérlőt is tartalmaz.

ÚJ ATI RADEONOK MÁR A BOLTOK POLCAIN

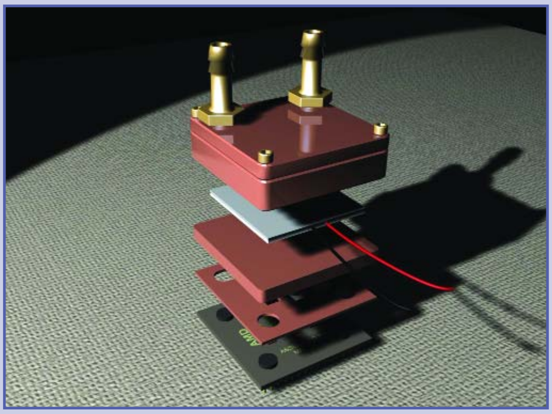
A jelenleg leggyorsabb videokártyákat gyártó ATI új 9800/9800 Pro jelzésű kártyái már kaphatók Japánban, és hamarosan Európa számos országában is. A 9700 Pro átdolgozott magján alapuló új fenevad kevés dologban tér el korábbi testvérétől, de az anizotropikus szűrésért és az élsimításért felelős kódokat átdolgozták, így jelentős gyorsulásra lehet itt is számítani. A gyártók sok különlegességgel próbálják még inkább csiszolni az ATI hírnevét, a Sapphire például egy ventilátor nélküli, Zalman hűtésű 256 Mb-os csúcskártyát dob piacra Sapphire RADEON™ 9800 ATLANTIS PRO ULTIMATE EDITION néven, mely a hihetetlen teljesítmény mellett a legcsendesebb megoldásnak ígérkezik a piacon.

ÚJ REMÉNYEK: NV35

A világ legnagyobb szórakoztatóelektronikai kiállításán, az E3-on mutatkozik be az NVIDIA új grafikus lapkája, az NV35 (FX 5900 széria), mely az ígéretek szerint jóval nagyobb teljesítményű lesz, mint a gyászosra sikeredett FX 5200/5600/5800 család. Az első tesztek szerint az NVIDIA mérnökeinek végre sikerült optimalizálniuk az élsimításért és az anizotropikus szűrésért felelős algoritmusokat, illetve átdolgozásra került a sok kritikát kapott hűtőrendszer is, így újabb nagy küzdelem várható az ATI és az NVIDIA között.

ZALMAN AZ ÓRIÁSOK KÁRTYÁIN

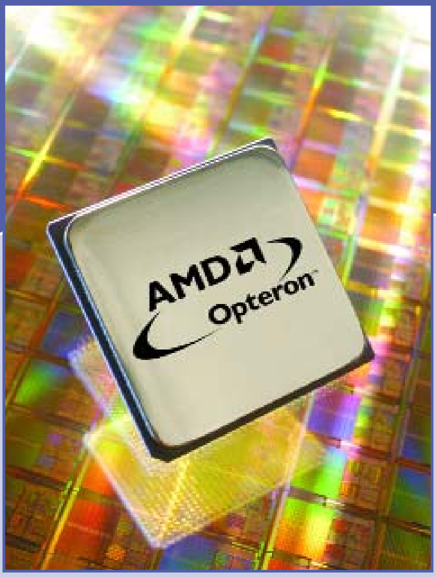
A csendes, igen jó minőségű és néha extrém hűtőiről ismert Zalman cég mind az ATI, mind az NVIDIA megjelenő új kártyáira kínál ventilátormentes megoldásokat. A legújabb információk szerint egyes gyártók Zalman hűtővel felszerelt FX 5600 Ultra kártyákat hoznak forgalomba, míg az ATI részéről az új csúcsragadozóra, a Radeon 9800 Pro-ra kerül egyes gyártóknál hasonló hűtés. A Zalman VGA kártyákra kínált hűtési megoldásai külsőre igen impresszívek, és használatukkal még némi tuningot is elkövethetünk kártyánkon a legnagyobb csönd mellett. Egyetlen hátrányaként a jókora súlyt említhetnénk csak, de az óriási hűtőfelületet nézve ez teljességgel érthető is.



TEC HŰTŐK HAZÁNKBAN

Megérkeztek az első Thermo-Electric Cooling (TEC) hűtők, melyek az ún. Peltier-elvet alkalmazzák a hűtési teljesítmény növelése érdekében. A megoldás lényege, hogy a hűtőborda alsó részén két különböző fém található, melyek érintkezési felületén keresztül egyenáram halad át, és köztük hőáramlás indul el. Hasonló elven működő hűtők már régóta megtalálhatók az ipar számos területén, de eddig elfogadható árú tömegcikként nem volt kapható. A tesztek szerint a hűtők beváltották a hozzájuk fűzött reményeket, és a processzorokat valóban képesek eddig léghűtéssel nem, vagy csak nehezen elérhető hőfokon (30-35C) tartani, alacsonyabb zajterhelés mellett. Hibájukként csak a nagy fogyasztást (15-75 Watt) említhetjük meg, de sajnos ez a hűtési elv velejárója. Hazánkban a Thermaltake és a Spire márkái között találhatók TEC hűtők, de remélhetőleg az olyan gyártók is jelentetnek meg terméket, mint a halk hűtéseiről elhíresült Zalman.

ITT AZ AMD OPTERON™ ÉS AZ UTOLSÓ XP



Hosszú, évekig tartó fejlesztés után itt az AMD szerverekbe és munkaállomásokba szánt új, 8. Generációs processzorcsaládja, az Opteron™. Az új processzor mind 32, mind 64 bites operációs rendszerek futtatására képes, és az első tesztek szerint az Intel Itanium processzora méltó versenytársra lelhet a személyében. Kicsit szomorú hír, hogy az AMD XP processzorcsaládjának legfrissebb tagja, a 3200+ épp a napokban debütált, és ő az első XP, amely már a gyorsabb 400 MHz-es rendszerbuszt használja. A dolog szomorú része az, hogy sajnos ő lesz a legutolsó XP is egyben, mert az AMD ezután már minden erejét az Opteronnak szenteli, így az AMD legnagyobb sikerszériája ezennel véget ért, az XP-k gyártása előreláthatólag jövő év januárjában fejeződik be.

NEM PIHEN A SPIRE

A minőségi hűtőiről ismert Spire több új, kedvező árú és kiemelkedő minőségű hűtőt dob piacra. Az első a már fentebb említett TEC elvet használó Ice-Wave™, melyet csak az Intel processzoraihoz használhatjuk. Hogy ne legyenek hátrányban az AMD tulajdonosok sem, megjelent az Athlon XP 2800+-ig használható WhisperRock IV™ újabb reinkarnációja, mely fantasztikus hűtése mellett mindössze 21 dB-es zajával zavarhatja meg szobánk csendjét. A teljesen réz CopperKing III™ nemcsak tudásával, de elegáns külsejével is elkényezteti tulajdonosait, és emellett mind az AMD, mind pedig az Intel processzoraihoz használható. Természetesen az Opteron processzorok hűtésére is felkészültek, így az AMD hivatalos ajánlásával már biztos nyertes lehet a KestrelKing II™ hűtőjük.

LONGHORN CSAK 2005-BEN

A Microsoft következő asztali operációs rendszere, mely LongHorn kódnéven fut, csak 2005-ben jelenik meg. A teljesen átdolgozott kezelőfelület megjelenítéséhez a DirectX 9-et hívja segítségül, így az operációs rendszer minimumkövetelménye egy legalább ilyen DirectX verziót támogató videokártya lesz. Az újdonságok között megtalálható lesz az ún. SideBar, amely egy, az asztal valamelyik szélén elhelyezkedő információs csíkot takar – ezen azonnal frissülő információs panelek helyezhetők el, mint pl. időjárás-jelentés, tőzsdei információk vagy forgalomfigyelés.

CATALYST 3.3 – TÖRÖLVE

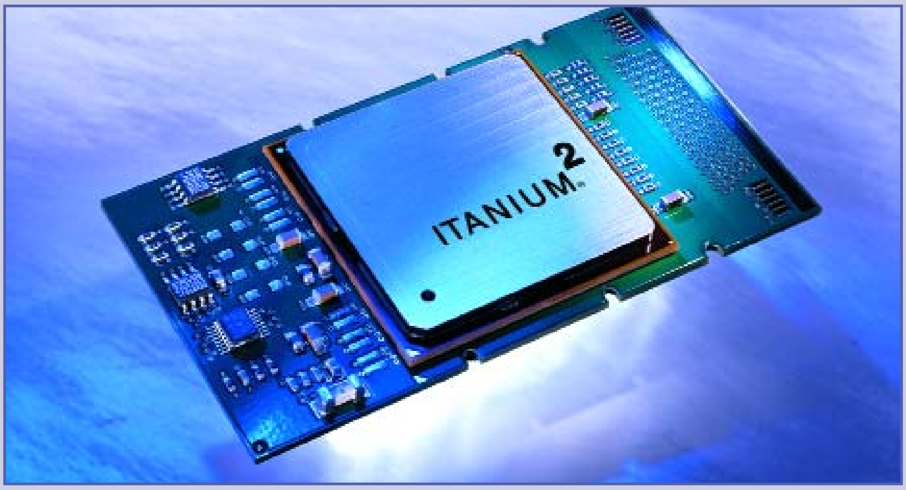
Rossz hír az ATI videokártyák tulajdonosainak: az április közepére ígért 3.3-as Catalyst meghajtók projektjét az ATI minősítési hibára hivatkozva törölte a naptárból, de helyette május közepén-végén már biztosan letölthetjük a 3.4-es verziót, melyben jelentős Direct3D gyorsulásnak lehetünk tanúi, illetve számos, játékokban előforduló hibára lehet majd gyógymód.

ÚJ WHQL MINŐSÍTÉSŰ NVIDIA MEGHAJTÓPROGRAM

Az NVIDIA új, WHQL minősítéssel rendelkező meghajtóprogramokat adott ki grafikus kártyáihoz, melyek egy többhónapos űrt látszanak betölteni. A 44.03 verziószámot viselő Detonator FX driver Microsoft Windows 98/98SE/ME/2000 és XP operációs rendszerek alatt használható, és az ígéretek szerint az új meghajtó használatával jelentősen javul a teljesítmény az élsimítás és az anizotropikus szűrés bekapcsolása mellett, míg az alapvető teljesítmény akár 20-30 százalékkal is nőhet.

HIBÁS AZ INTEL ITANIUM 2

Nemrégiben az Intel Corporation hivatalosan is elismerte, hogy egyes Itanium 2 processzorok bizonyos alkalmazásoknál rendszerösszeomlást okozhatnak, így a már legyártott és kiszállított processzorok vizsgálatához egy speciális diagnosztikai szoftvert bocsát partnerei részére, melynek segítségével kiszűrhetők a hibás példányok. A hibát tartalmazó 900 vagy 1000 MHz-es példányok órajelének 800 MHz-re csökkentésével a hiba kiküszöbölhető addig, míg az Intel díjmentesen ki nem cseréli a hibás processzorokat. A 2003 közepén megjelenő 1,5 GHz-es, Madison magos példányokat az Intel hivatalos közleménye szerint nem érinti a hiba.



SZENZÁCIÓS NYÁRI ÁRAK A GERICOMTÓL

189.900 FT

GERICOM mobile world

GERICOM WEBSHOX
- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Celeron 1700MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez
- SiS650 grafikus chip max: 64MB DDR RAM + TV-OUT
- DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax Modem, EtherNet 10/100Mbit, FireWire beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg

MAGYAR PC MAGAZIN TESZTGYŐZTES 2003/01

214.900 FT
- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Celeron 2000MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Samsonite hordtáska ajándékba!

249.900 FT
- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz processzor
- 384MB DDR RAM
- 30GB merevlemez
- CD író + DVD Combo Drive
- Samsonite hordtáska ajándékba!

249.900 FT
- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- CD író + DVD Combo Drive
- Samsonite hordtáska ajándékba!

MOBIL Pentium4-es ütés és cseppálló Notebook!

329.900 FT

GERICOM X5
- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel MOBIL Pentium4 1600MHz processzor
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Geforce4 Go 420, 32MB DDR RAM + TV- OUT
- CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 3x USB v2.0 port
- 312mm x 256mm x 30mm, 2.2kg
- Windows XP Home ajándékba!
- Samsonite hordtáska ajándékba!
- Lexmark 725 nyomtató ajándékba!

349.900 FT

GERICOM X5 Pro
- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel MOBIL Pentium4 2000MHz processzor
- 640MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Geforce4 Go 440, 64MB DDR RAM + TV-OUT
- Compact flash és microdrive olvasó
- CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 3x USB v2.0 port
- 312mm x 256mm x 30mm, 2.2kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!
- Lexmark 725 nyomtató ajándékba!

15:10 WIDESCREEN

399.900 FT

GERICOM HOLLYWOOD
- 15,2" TFT WXGA (1280x854) kijelző
- Intel MOBIL Pentium4 2000MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- Geforce4 Go 440, 64MB DDR RAM + TV- OUT
- CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 1x PCMCIA, 2x USB v2.0 port
- 350mm x 260mm x 33mm, 3,5kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!

339.900 FT

GERICOM SILVER SERAPH
- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel MOBIL Pentium4 1800MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Geforce4 Go 420, 32MB DDR RAM + TV- OUT
- Smart kártya olvasó
- CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem, EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x PCMCIA, 3x USB v2.0 port
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg
- Gericom hordtáska

399.900 FT

GERICOM FRONTMAN FORCE
- 17" TFT (1280x1024) kijelző
- Intel Pentium4 2530MHz processzor
- GeForce4 GO 420, 32MB DDR RAM + TV- OUT
- 80GB merevlemez
- 512MB DDR RAM
- CD-író + DVD combo meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- TV TUNER
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- 3x USB port v2.0, 1x PCMCIA
- A4Tech Rádiós Multimediás Billentyűzet
- A4Tech Rádiós (3 gombos, görgős) egér
- 405mm x 334mm x 48mm, 7.3kg

GERICOM CO. KFT 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.
Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT. 1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b.
Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu

B & T Irodatechnika Kft. 5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57.
Tel.: 06-66/442-614, Fax:06-66/520-980, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acomp.hu

ACOMP PÓLUS CENTER 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acomp.hu

www.gericom.hu

EURÓPA VEZETŐ NOTEBOOK GYÁRTÓJÁTÓL

279.900 FT
GERICOM WEBGINE FORCE
- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Celeron 2000MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez
- **CD- Író + DVD Combo meghajtó**
- 1.44MB Floppy Disk meghajtó
- **GeForce4 GO 420, 32MB DDR RAM + TV-OUT**
- Fax Modem, EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- 1x PCMCIA csatlakozó
- 325mm x 281mm x 41mm, 3.4kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!

319.900 FT
- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- **Intel Pentium4 2400MHz processzor**
- **512MB DDR RAM**
- 40GB merevlemez

359.900 FT
- **15,1" TFT (1400x1050) kijelző**
- Intel Pentium4 2400MHz
- 512MB DDR RAM
- **60GB merevlemez**

299.900 FT
GERICOM BLOCKBUSTER
- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- **AMD Mobile XP 2000+ processzor**
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez
- **ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV-OUT**
- CD író + DVD Combo meghajtó
- Beépített MP3 lejátszó, DJ Funkció
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB 2.0
- 1x PCMCIA csatlakozó
- 325mm x 285mm x 39mm, 3.3kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!

319.900 FT
- AMD Mobile XP 2000+ processzor
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

299.900 FT
GERICOM MASTERPIECE
- **15,1" TFT (1400x1050) kijelző**
- Intel Celeron 2000MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez
- **ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV-OUT**
- CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 4x USB 2.0
- 1x PCMCIA csatlakozó
- 332 x 275 x 42mm, 3.7kg
- Samsonite hordtáska!

339.900 FT
- Intel Pentium4 2400MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

399.900 FT
- **Intel Pentium4 2660MHz processzor**
- 512MB DDR RAM
- **60GB merevlemez**
- **2x DVD író + 16x CD- író + DVD Combo Drive**

3D Mark 2000 v1.1: 9409
3D Mark 2001 v330: 6881

ACOMP ASZTALI PC KONFIGURÁCIÓK

129.900 FT
ACOMP ZENITH
- Intel Pentium4 processzor, 2400MHz
- Intel 845 chipset
- 4x USB, 5x PCI, 1x CNR, 400/533MHz FSB, DDR RAM
- 512MB DDR-266 RAM
- 80GB 7200rpm merevlemez
- 52x sebességű SONY / LG CD-ÍÓ
- 16x sebességű SONY DVD meghajtó
- GeForce4 MX440 grafikus kártya 64MB DDR RAM + TV- OUT
- AC97 On-Board hangkártya
- EtherNet 10/100Mbit hálózati kártya
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- 6in1 multimédia kártya olvasó (Compact Flash, MDrive, Memory Stick, SM, MMC, SD)

179.900 FT
ACOMP ZENITH Pro
- Intel Pentium4 processzor, 2660MHz
- TOSHIBA SDR-5002 DVD-RW (DVD-író) újaíró
- GeForce4 Ti4200 grafikus kártya 128MB DDR RAM + TV- OUT

79.900 FT
ACOMP XPLORER
- Intel Celeron processzor, 2000MHz
- 256MB DDR-266 RAM
- 40GB merevlemez
- 16x sebességű SONY DVD meghajtó
- GeForce4 MX440 grafikus kártya 64MB + TV-OUT
- EtherNet 10/100Mbit hálózati kártya
- AC97 On-Board hangkártya
- 1.44MB Floppy Drive
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- 6in1 multimédia kártya olvasó (Compact Flash, MDrive, Memory Stick, SM, MMC, SD)

99.900 FT
ACOMP XPLORER Pro
- Intel Celeron processzor, 2200MHz
- 60GB merevlemez
- 52x sebességű SONY / LG CD-ÍÓ
- ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV- OUT
- Fax/Modem 56 kbps beépítve

59.900 FT
ACOMP BASE
- Intel Celeron processzor, 1700MHz
- 256MB DDR-266 RAM
- 40GB merevlemez
- 52x sebességű SONY / LG CDROM
- S3 Savage4 grafikus chip alaplapon (AGP foglalat van a gépben)
- EtherNet 10/100Mbit hálózati kártya
- AC97 On-Board hangkártya
- 1.44MB Floppy Drive
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- 6in1 multimédia kártya olvasó (CFlash, MDrive, Memory Stick, SM, MMC, SD)

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat- Vasárnap: ZÁRVA, PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-1091, 419-1092

Internet: www.acomp.hu

Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP
Számítástechnikai Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

MOBIL HÍREK

CSAK HÁRMAN MARADNAK

Június 30-ával véget ér egy korszak, ugyanis ezen a napon működik itthon utoljára a 0660-as szolgáltatás. Magyarország (és Közép-Európa) első mobilszolgáltatója 1990-ben kezdte működését, de a sokkal modernebb és több szolgáltatást nyújtó GSM hálózatok elterjedésével mára csak 17.000 előfizetője maradt (a három GSM szolgáltató kb. 7 milliónál tart), és folyamatosan veszteséget termel. Ezért döntöttek a megszűntetése mellett, az előfizetők pedig ingyenesen áttérhetnek a Westel előfizetői táborába, elvileg saját számuk megtartásával, ha az még nem foglalt.

MOBIL A VILÁG CSÚCSÁN

Néhány nappal e lapszám megjelenése előtt két nevezetes évfordulót is ünnepelhettünk a világ legmagasabb pontjával kapcsolatosan. Az egyik, hogy 50 éve, 1953. május 29-én jutott fel első emberként Edmund Hillary, az új-zélandi méhész és serpa segítője, Tenzing Norgay a Mount Everest csúcsára. A másik kis hazánkhoz kapcsolódik, ugyanis majdnem pontosan egy éve, 2002. május 25-én ért fel először magyar ember a csúcsra, mégpedig Erőss Zsolt személyében.
Idén számos emlékexpedíció indul a hegyek fejedelmére (leginkább az első esemény kapcsán), amelyek közül az egyiket Kína legnagyobb mobilszolgáltatója, a China Mobile is támogatja. Egy reklámkampány keretében a cég vállalta, hogy mobilhálózatot telepít a Mount Everest-re, aminek segítségével az expedíció tagjai folyamatosan beszámolhatnak útjukról, akár MMS-ben is. Ehhez a hegymászók fejenként egy Motorola 388C készüléket kapnak.

A mászást követően a hálózatot elbontják, így újra csak műholdas telefonoké és rádióké lesz a Csomolungma.

MOBIL EGY MEMÓRIAKÁRTYÁBAN

A Siemens nemsokára befejezi azt a fejlesztését, melynek eredménye egy teljes értékű mobiltelefon lesz (idáig a hír nem meglepő), de az egészet egyetlen Compact Flash (CF) memóriakártyába zsúfolták bele. A készülék a keresztségben a CF45 nevet kapta, és a tervek szerint már idén forgalomba is kerül, kb. 70.000 forintos áron. A minimobil a hangszolgáltatások mellett természetesen képes lesz GPRS-en keresztüli adatforgalomra is, az előzetes hírek szerint 84 Kb/s sebességgel (más források szerint csak a felével). A CF45 mind Pocket PC, mind Palm operációs rendszeren működőképes lesz.
Keringenek pletykák arról is, hogy a Siemens boszorkánykonyhájában esetleg egy Secure Digital (SD) kártyába épített mobil is készül, amiből a jó fantáziával megáldott emberek már egy egész memóriakártya-sorozat képét vélik felfedezni.

1 MEGAPIXELES SHARP TELEFON (VAGY FÉNYKÉPEZŐGÉP?)

Május végén (egyelőre Japánban) megkezdik a Sharp 1 megapixeles kamerával felszerelt mobiljának, a J-SH53-nak forgalmazását. Bár a hivatalos neve szerint nem is kamerás mobilról, hanem mobilos kameráról van szó, ettől függetlenül a készülék teljes értékű mobilként is funkcionál.
Különlegessége még a 2,4 colos (6 cm-es) képátlóval rendelkező színes kijelző, és az, hogy a telefon memóriája egy Secure Digital (SD) kártyával bővíthető, de ez egy ekkora kamera mellé már dukál is. Ugyanis a CCD felbontása 1144x858 pixeles, amiből kis kompromisszumkészséggel akár még élvezhető minőségű papírképeket is nyomtathatunk.
A J-SH53 Java kompatíbilis, vagyis a játékellátással erről az oldalról nem lesz gond, de már alapból számos játékot töltöttek a telefonba. Sőt, egy kü-

lönleges szoftverrel még az ún. eBook-okat is olvashatjuk rajta.

MÁR BOMBADETEKTOR IS...

Az Egyesült Államokban (hol másutt?) a Lawrence Livermore National Laboratory berkeiben a végéhez közeledik az a fejlesztés, amelynek eredménye egy GPS-szel és bombadetektorral (!) felszerelt mobiltelefon lesz. Az utóbbi funkció nem elírás, a készülékben található különleges szenzorok számos vegyi anyag felismerésére képesek, és azt a központi adatbázisban található mintákkal össze is tudják hasonlítani.
Nem nehéz kitalálni, hogy a telefont elsősorban rendőrök és hasonló munkát ellátó hivatalos személyek számára fejlesztik, akiket kormányzati pénzből szerelnének fel ilyen készülékekkel. A mobilokkal még internetezni is lehet, a GPS modul segítségével pedig a pontos koordinátákat is közölhetik a központtal, így sokkal gyorsabban és hatékonyabban tudnak majd reagálni az esetleges vészhelyzetekre.

TÁVIRÁNYÍTÓ SZOFTVER A SERIES 60-AS TELEFONOKHOZ

Egy új szoftver segítségével egy egyszerű Windows-zal felszerelt számítógéppel elérhetjük a Series 60-as platformra épülő mobiltelefonunk szinte összes funkcióját. Az installálás után a program infravörös

porton vagy Bluetooth-on keresztül képes kapcsolatba lépni a telefonnal, és onnantól már semmi sem akadályoz minket, hogy a PC-nken írhassunk SMS-t vagy MMS-t. De akár a mobilon lévő játékokkal is játszhatunk a monitoron, vagy a fényképezőgép kamerájának képét is kivetíthetjük rá.
Az egyszerűség kedvéért a szoftver integrálódik a Nokia PC Suite illetve a Symbian mRouter programokba, és onnan érhetjük el funkcióit. Sajnos a német Mobileways szoftvere nem ingyenes, körülbelül 3500 Ft-ot kell leszurkolnunk érte (14 napos próbaváltozat létezik).

Itthon legkorábban 2005-ben lesz 3G

Még az idei évben dönt a kormányzat arról, hogy melyik harmadik generációs mobilszabványt vezessék be Magyarországon. Pataki Dániel helyettes államtitkár szerint a CDMA450 és az UMTS jöhet szóba, de véleménye szerint az utóbbira nagyobb az esély. Az első harmadik generációs szolgáltatások legkorábban 2005-ben indulhatnak be kis hazánkban.
Aki egyébként megszerzi a koncessziós jogot Magyarországra, túlzottan gyors megtérüléssel nem számolhat. Szakértők szerint ugyanis a vásárlók egyelőre nem hajlandók megfizetni a kimondottan drága készülékeket, és a díjakat is magasnak tartják, ezért nehéz meggyőzni őket, hogy térjenek át az új rendszerre. Így a megtérülés 2010 előtt még Ázsiában sem várható, ahol a legkorábban indultak a harmadik generációs szolgáltatások.

Nokia 3300

Nem, nem néztük félre, ez nem az N-Gage. Nagyon hasonlít rá ez az újdonság, viszont a 3300-ast inkább a zenére „hegyezték ki”, hiszen mellékelnek hozzá egy 64 megás memóriakártyát, amelyre MP3 és AAC formátumú zenéket tölthetünk fel. Zenei éhségünket a beépített FM rádió is csillapíthatja, a mikrofonról vagy a bemeneti csatlakozóról pedig digitális felvételeket is készíthetünk.
Mindeközben persze a 3300-as teljes értékű mobilként is használható, 128x128 pixeles színes kijelzővel rendelkezik, Java kompatíbilis, vagyis a játékokról sem kell lemondanunk, MMS-eket is írhatunk vele, és többszólamú csengőhangjai is vannak. De kombinálva a dolgokat csengőhangnak beállíthatunk MP3/AAC felvételeket is. A csomagban benne foglaltatik a számítógépes összeköttetést biztosító USB-kábel is.
Az árát és pontos magyarországi megjelenési dátumát még nem tudjuk.

Mobil a repülőn

Az ugyebár közismert, hogy a repülőkön szigorúan tilos mobiltelefonálni. Eddig sokan gondolták, hogy csak a légitársaságok túlzott óvatosságáról van szó, de egy nemrégiben megjelent tanulmány szerint bizonyítást nyert, hogy a készülékek ténylegesen befolyásolják az érzékeny navigációs műszereket, ráadásul némely esetben még a kommunikációt is zavarják, ugyanis a pilóták fülhallgatóiban sokszor lehetett hallani a mobilok jellegzetes ciripelését.
A Scandinavian Airlines viszont nem szeretné teljesen kitiltani a mobilokat a repülőgépekről (mint ahogy ezt mások tervezik), sőt még csak nem is kell minden esetben kikapcsolni a készülékeket. Igaz, ez a kitétel csak speciális telefonokra igaz (mint például a Sony Ericsson P800-asra), amelyek egy speciális üzemmódban egyáltalán nem sugároznak, de ettől még egyéb funkcióik elérhetőek, pl. a zenehallgatás, a naptár böngészése, stb. Beszélgetni és egyéb külső kommunikációt folytatni viszont továbbra is szigorúan tilos lesz.

Nokia 6220

Újabb telefon az üzleti vonalban. A beépített kamera már ebbe a szegmensbe is betör, ugyanis a 6220-asba már ezt is integrálták, igaz, meglehetősen alapszintű kameráról van szó, hiszen maximális felbontása mindössze 352x288 pixel, ami számítógépes feldolgozáshoz kicsi, de az MMS-ekhez bőven megfelel. A kamerát 10 másodperces önkioldóval is ellátták, így ha sikerül letámasztanunk, akár még saját magunkat is lekaphatjuk vele.
Az adatforgalom sebessége az EDGE hathatós segítségével akár a 118 Kbit/s-ot is elérheti (egyébként GPRS kompatíbilis), és a 2.0-ás WAP böngészőn keresztül XHTML oldalakat is megnézhetünk. Találunk még benne egy FM rádiót, színes kijelzőt (128x128 pixel, 10 bites színmélység), Java kisalkalmazásokat és számos többszólamú csengőhangot is, viszont a Bluetooth megint kimaradt a csomagból.
A dizájn szerintem kicsit kocka, de nekem tetszik, a telefon egyébként háromnormás, vagyis szerte a világban használható. Ár és megjelenés még a jövő homályába vész.

JÁTÉKOS MOBILOK MOBILOS JÁTÉKOK

A PC GURU egy korábbi számában már próbáltunk ízelítőt nyújtani a mobilokra letölthető játékok kínálatából és a lehetséges beszerzési helyekről, akkor még alapvetően a külföld felé kacsingatva. Azóta robbanásszerű változás történt a hazai piacon, hiszen két nagy szolgáltató is felismerte a játékokban rejlő marketing- és persze kereskedelmi lehetőségeket. Ismét játszunk hát a mobilokon, immáron a hazai kínálatból csemegézve.

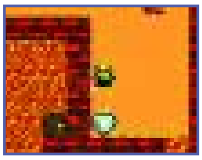
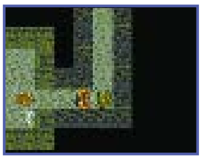
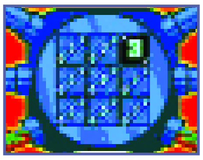
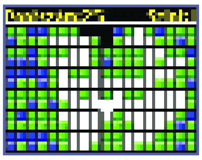
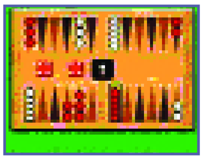
A sort a Vodafone nyitotta az agyonreklámozott Sharp GX10-es telefonnal és a Live! szolgáltatással. Igazából a Live-ot már boncolgattuk a PC GURU 2003/04. számában, azonban a szolgáltatásban elérhető játékokról nem nagyon szóltunk, méghozzá azért, mert a letölthető 8-10 játék nagy része túl egyszerű volt a mai igényekhez képest, és nagyon hamar meg lehetett őket unni. Akkor persze ez is unikumnak számított, hiszen ha a telcsinkben kapott játékokon kívül szerettünk volna valami mással nyomulni, akkor csak az említett internetes megrendelés maradt.

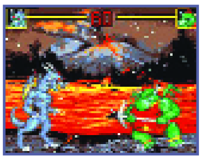
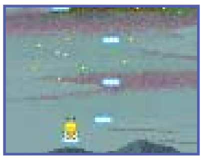
Az új korszak hajnalát (legalábbis nálunk) a Westel wap alapú 777 néven futó szolgáltatása jelentette. A csomag az általános szórakoztatásra épül, megspékelve sok, információs jellegű lehetőséggel. Jelen értekezésünknek nem célja a teljes csomag ismertetése, így bökjünk rá a játékok menüpontra, és nézzük a választékot! Már első körre is feltűnhet, hogy rendezetten, igencsak kellemes körítéssel érhetjük el a játékokat. Több kategóriába csoportosították a tartalomszolgáltatás készítői a programokat, értelemszerűen a stílusuk alapján. Ennek megfelelően indulhatunk az autós/motoros szekcióval, átgyalogolhatunk a klasszikus és logikai játékok dzsungelén, szemezgethetünk a sport- és ügyességi játékokból, végül pedig betérhetünk a felnőtt versenyzőknek készült játékokhoz.

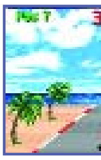
Elsőre furcsa volt az autós/motoros szekció ilyen komoly leválasztása az ügyességi kategóriáról, azonban hallgatva a háttérből érkező információra hamar érthetővé vált a dolog, ugyanis nagy meglepetésre a szolgáltatónál ennek a területnek a népszerűsége a legnagyobb, mióta beindult a 777 felület. Lehetne mindenféle fejtegetésekbe bocsátkozni ennek okairól, mindenesetre ne tegyük ezt, hanem inkább autózzunk egyet! Két program is landolt a próba Nokia 7650-esben: az egyik a Car Racer, míg a másik a Global Grand Prix volt. Mindkét játékot nagyon könnyű volt irányítani a telcsi kis kurzor bütykével, bár természetesen a nagyobb felbontáshoz szokott érzékszerveknek alkalmazkodni kellett a kisebb képernyőhöz és a relatíve durva irányításhoz. Egyébiránt semmi probléma nem akadt a játékokkal, a maguk szintjén mind grafikailag, mint játszhatóság szempontjából jócskán a mérce felett vannak.

A meglepetés igazából akkor éri a gyanútlan felhasználót, ha továbbugrik egy másik kategóriába, hiszen szó szerint töménytelen mennyiségű játék várja a szórakozni vágyókat, méghozzá igen színvonalas produktumokkal. Akár a klasszikus játékok közé keveredünk – melyben a pinball-tól kezdve a Poker-ig minden képviselteti magát –, akár a logikai játékok garmadájába vetjük bele magunkat, igazából nagyon sokáig keresgélhetünk a programok között. Valahol itt jön be számomra az egyetlen negatívum a 777 játékarzenáljában. Miközben fent nyomulunk a wap-on, ketyeg a tarifa a telefonunkon, és bizony nagyon el lehet tévedni a játékok között, hatalmas a választék. A Westel bevallottan a mennyiségre hajtott (a minőség szem előtt tartásával), a fent levő 150 játék bizony sok, az elsőre könnyen áttekinthető menüszerkezetet egy pillanat alatt kinőjük tallózás közben. Persze a mezei mobilos nem is tehetne mást, azonban mi a számítástechnika területéről kacsingatunk a mobil játékok felé, így a www.777.hu kissé szegényes ajánlóoldalát szívem szerint megdobnám egy csili-vili portállal, mely segítséget nyújthat a letöltendő játékok kiválasztásához. Egy ilyen oldal nagyon hasznos lenne (bár ez csökkentené a játék kiválasztásával járó bevételeket), de véleményem szerint többet hozna a konyhára, attraktívabbá tenné a kirakatot, ha meg lehetne tekinteni a választékot, akár mozgó demó formájában is.

A szolgáltatás igénybevétele egyébként nagyon kulturált formában történik, mindhárom teszttelefonunkkal (Nokia 7650, Nokia 3410 és Siemens MT50) gond nélkül működött, egy pillanat alatt leránthattunk a megkívánt csemegéket. Ha már a vasról beszélünk, akkor essen szó egy másik érdekességről is. A két Nokia-nál semmiféle probléma nem jelentkezett a játékok futtatásánál, azonban a Siemens kicsit döcögősre vette a figurát egy-két alkalmazásnál. Valószínűleg ennek az okát a telefonban kell keresnünk, hiszen egy butított fekete-

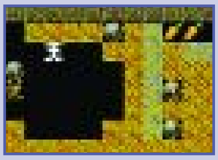


JÁTÉKSZEMEZGETŐ

Soccer

A Soccer természetesen egy focijáték, ahol összemérheted tudásod számos európai csapattal. A játék során először be kell állítanod a kívánt nehézségi szintet, majd 16 csapat közül kiválaszthatod, hogy melyikkel akarsz nyomulni. A fekete-fehér telefonokon a színt is meg kell jelölni (black, white). A Championship-ben a nyolcaddöntővel kezdesz, majd továbbmenetelhetsz egészen a döntőig, minden meccs 2x3 percig tart. A Soccer Nokia 3410, 6310i, 7210, 6610, 7650, 3650 és Siemens MT50 és C55-ös telefonokra tölthető le.

Rabbit Hole



A Rabbit Hole játékban segíteni kell a nyusziknak összeszedni a répákat. Légy óvatos, mert a kószáló állatok és a leeső kövek veszélyt jelentenek számodra! Ha eltalálnak, te magad is répává válsz, ha viszont ügyes vagy, és úgy intézed, hogy az ellenfeleid ütközzenek, akkor belőlük lesz eledel. A képernyő felső részén kapsz egy kis segítséget, láthatod, hogy hány életed van, valamint a már megevett és a még hátralévő répák számát is. Ugyanígy a képernyő felső sávjában figyelheted, hogy mennyi van még hátra a játékidődből. Vigyázz, mert ha lassú vagy, újra kell kezdened a pályát!

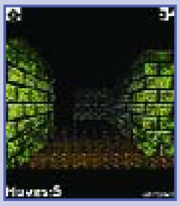
Phantom Eagle

A Phantom Eagle-ben a Földet kell megmentened az idegenek támadásától egy vadászrepülővel. Először egy 3 dimenziós alagúton kell átrepülnöd úgy, hogy a szembejövő kozmikus köveket és falakat kell kikerülnöd – ha ez sikerült, meglátod az ellenséget, amit ki kell lőnöd ahhoz, hogy továbbléphess a következő pályára. Csak akkor érvényes a találat, ha a célkeresztben van az ellenség.
A játék a színes telefonokon Luke Skywalkernek a Csillagok háborújában végrehajtott száguldásához hasonlít. A játék Nokia 3410, 6310i, 6610, 7210, 7650 és Siemens MT50-es telefonokra tölthető le.

Black Jack XXX

A Black Jack XXX 21-es kártyajáték, melyet hölgyek ellen kell játszani. Ha te nyersz, akkor a hölgy levesz egy ruhadarabot, ha nem, akkor hoppon maradsz. Az elején kiválaszthatsz egy hölgyet, aki ellen játszani szeretnél – a játék közben a hölgy provokáló mondatait is olvashatod, pl.: „Nem szeretem azt a férfit, aki nem mer kockáztatni!" A játék nyelve magyar.

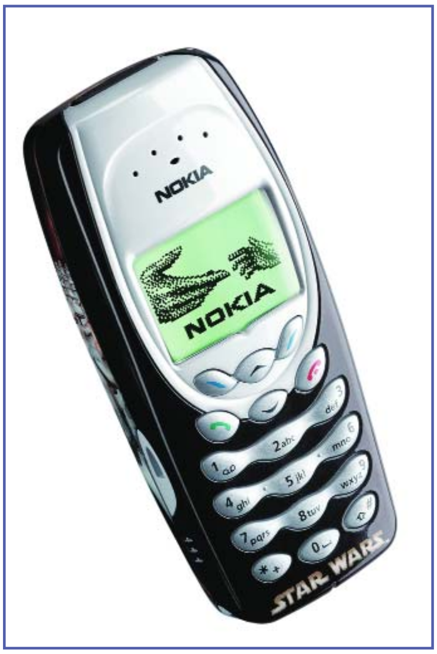
Maze Ark



A Maze Ark játékban labirintusokból kell kijutnod. Összesen 11 pálya van, a cél az, hogy minél kevesebb lépésből teljesítsd a feladatot. A játék különlegessége, hogy nem felülnézetből látod a labirintust, hanem mintha benne lennél, 3D-s megjelenítéssel. Félelmetes falak, bezártság és magány... csak ha megtalálod a kijáratot (Exit), akkor léphetsz tovább a következő pályára. A képernyő bal felső sarkában egy nyíl segít az eligazodásban, valamint egy betű látható, amit az égtájak angol kezdőbetűinek megfelelően értelmezhetünk.

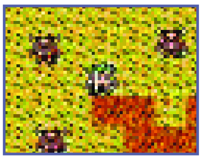
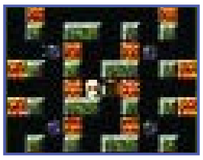
fehér cuccnak gond nélkül kellene rohanni a telefonon. A mobilokhoz szállított alapjátékok agyon vannak optimalizálva, és valljuk be, nagy általánosságban nem is a legbonyolultabbak közül kerülnek ki, az igazi erőpróba egy-egy erősebb program kipróbálása lehet az adott telefonon. Az általunk kipróbált játékok közül volt olyan, ami tényleg szinte 1-2 FPS sebességgel mozgott – ez elég ciki. Szerintem a telefonokhoz letölthető játékokat ilyen módon is szűrni kellene, hiszen nem sok értelme van egy dadogva nyomuló programnak, fusson az bármely telefonon is. Gondolom, erre figyelni fognak a játékok összeválogatói, igazából szerencsére minimális volt az ilyen jellegű rossz tapasztalat.

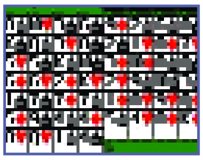
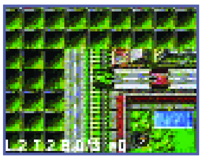
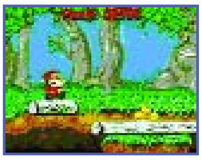
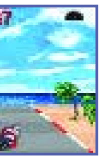
A letöltendő játékok mennyiségét a telefonunk memóriája határozza meg, no meg persze a pénztárcánk vastagságát is figyelembe kell vennünk a vásárlásoknál. A játékok cirka 300 és 1300 Ft között mozognak fejlettségtől és a telefon típusától függően. Az alacsony kategóriás mobilokon általában szolidabb árakkal találkozhatunk, viszont a színes kijelzős telcsik használata esetén mélyebben kell a zsebünkbe nyúlnunk. A folyamat igencsak veszélyes, hiszen elfeledkezhetünk róla, hogy könyörtelenül érkezik a számla a hónap végén, bár erre a tényre többször felhívják a figyelmünket a letöltési művelet közben. Úgy gondolom, hogy elindult egy folyamat, mely alapvetően át fogja alakítani a telefon és a játék kapcsolatát, azonban ehhez még az kell, hogy a színes kijelzős telefonok részaránya növekedjen a piacon, hiszen ezek a játékok átlépve a monokróm határt válnak igazán élvezhetővé. Reméljünk, a piac telítődésével ez a folyamat gyorsulni fog, és ezzel összhangban a szolgáltatások is kinövik gyermekbetegségeiket, és komoly alternatívát fognak nyújtani a kézi konzolokra vágyóknak.

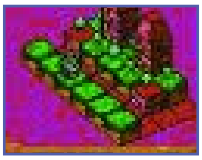


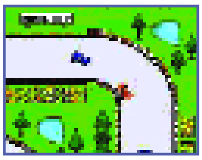
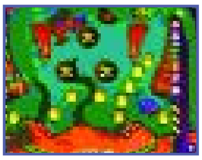
Záróakkordként bemutatunk egy-két játékot a kínálatból, nem is a kínálat nagyságának, hanem inkább a választék sokszínűségének érzékeltetésére. Ha pedig kedvet kaptatok a dologhoz, irány a wap, lehet játszani ezerrel!

Bear



SZÉP, ÚJ „DIGITÁLIS” VILÁG

Azt hiszem, nincs olyan ember, aki életében egyszer ne került volna kapcsolatba valamilyen módon a fényképezéssel. Legtöbbször minket örökítenek meg műtermekben, kiránduláskor, boldogan mosolyogva egy házasságkötő teremben, de egyre gyakrabban állunk a kamera másik oldalára is, hogy mi adhassunk örök életet a múló pillanatoknak. Az utóbbi években fénysebességgel terjed a fényképezés új, divatos formája, mely alapjaiban nem, csak műszaki hátterében különbözik: ez a digitális fotózás. Megállíthatatlanságában biztos vagyok, erre egyértelmű bizonyítékot egy áruház polcán láttam, ahol egy digitális kompakt kamera mindössze 10.000 Ft-ba került. Kis cikkünkben nem arra keressük a választ, hogy jobb vagy rosszabb-e a hagyományos fotózásnál ez a technika adta új lehetőség, csupán gondolatébresztő jelleggel, kicsit közelebb kerülve kameránkhoz ismerkedünk meg vele, hiszen együtt dolgozunk.

A digitális kamera egy nagyon fontos dologban különbözik a hagyományos, ún. tükörreflexes gépektől, ezek egy része adja előnyét is: a képeket nem kell drága pénzért előhívatni, hanem rögtön, a gép hátulján lévő LCD panelen vagy a számítógép képernyőjén is megtekinthető az eredmény. Másolhatók CD-re, videoszalagra, de papírra is vethetjük felvételeinket színes (hagyományos vagy esetleg fotó) nyomtató segítségével. Számítógép segítségével szerkeszthetjük, megváltoztathatjuk akár a teljes képet is, a lehetőségeknek csak a fantáziánk szabhat határt.

EGY KÉP SZÜLETÉSE

A digitális kamera lelke: a CCD. A CCD nem más, mint a hagyományos fényképezőgépekbe fűzött film digitális mása. A fény bekerülve a kamerába egy lencserendszeren át a fényérzékeny CCD felületére ér, ahol számjegyek sorozatává alakul, és a gépben lévő tárolón, tömörített formában (JPEG) egy memóriakártyán rögzítődik. A CCD legfontosabb jellemzője, ami a köztudatba is belopta magát: a felbontás. Sokan ehhez társítják a kamera minőségét, tehát minél magasabb a felbontás, annál jobb a gép – pedig azért ez nem teljesen igaz. A felbontást pixelben (képpontban) szokás megadni, ami egy képet felépítő összes képpont számát jelenti. A mai elérhető árú fényképezőgépek felbontása általában 2-3 megapixel (1 megapixel = 1 millió pixel), és ez már bőven elég az átlag, otthoni fotós számára, a csúcs jelenleg 15 megapixel környékén jár. A minél nagyobb pixelszám nagyobb részletességű, nagyobb méretű és valósághűbb képet eredményez, de a növekedéssel párhuzamosan nő a kép mérete is, és mivel az elkészült képet a gépünknek rögzítenie is kell, itt az ideje megismerkedni ennek módjával is. Néhány évvel ezelőtt a digitális fényképezőgépek még a számítógépekben jelenleg is használt 1,44 Mb tárolókapacitású mágneslemezre (floppyra) mentették a képeket, de használata során több probléma is felmerült.

Egyrészt a lemez sérülékenységéből adódóan hamar tönkrement, másrészt – és ez volt a legfőbb ok – tárolókapacitása már a kezdetekkor szűkösnek bizonyult. Mivel a számítástechnika a 90-es években hihetetlen gyorsasággal fejlődött, és az árak is egyre barátságosabbak lettek, a fotóipar új megoldásra lelt a cserélhető memóriakártyák személyében. A memóriakártyáknak manapság több típusa létezik: a Smart Media, a Compact Flash, a Sony MemoryStick és az ún. Multimédia kártya – de bármilyen típusú legyen is, legfontosabb jellemzője a tárolókapacitás, melyet a gyártók a már ismert megabájtban (Mb) adnak meg. Mikor digitális fényképezőgépet vásárolunk, tisztában kell lenni azzal a ténnyel, hogy mint a számítógépünket, előbb-utóbb ezt is kinőjük. A frissen megvásárolt gépünk memóriája nem túl sok, általában 4-8-16 Mb, melyre 3 megapixeles felbontásban max. 12 képet rögzíthetünk, így ebben a pillanatban már gondolkodhatunk is a memória bővítésén – újabb ropogós bankókat hagyva valamelyik bolt pénztáránál. A kereskedelemben kapható memóriakártyák jelenleg 16-32-64-128-512 Mb-os méretben vásárolhatók

meg, de már létezik 3 Gb-os tárolókapacitású is, persze csillagászati áron. De vissza a földre: a legtöbb hobbyfotósnak 128 Mb már bőven elég, ennek ára manapság már igen barátságos, és a rajta rögzíthető képek száma 5 tekercs hagyományos film mennyiségének felel meg. Miután elkészült a kép, a gépet a számítógéphez soros vagy USB kábel segítségével csatlakoztathatjuk, és a képeket áttölthetjük a számítógépre, ahol speciális programokkal retusálhatjuk, szerkeszthetjük őket, és a kész képet valamilyen adathordozón (floppy, CD, stb.) vagy egyszerűen papíron kinyomtatva megörökíthetjük.

A digitális fényképezőgépek külsőleg és belsőleg alig különböznek a hagyományos tükörreflexes gépektől, ugyanúgy rendelkeznek beépített vakuval, objektívvel, zárszerkezettel. Egyetlen megkülönböztető külső jegyük a hátoldalba épített kis képernyő, melyen fényképezés közben már láthatjuk a rögzítendő képet, illetve a kép elkészülte után azt vissza is nézhetjük. A boltban ugyanúgy kérhetünk hozzájuk különféle objektíveket, vakukat, szűrőket és előtéteket, mint hagyományos társaikhoz, persze tisztában kell lennünk gépünk fejleszthetőségével, mivel a felsorolt kiegészítők közül talán egyiket sem alkalmazhatjuk fényképezőgépünknél. Ha már szóba hoztuk az objektíveket, nem árt megjegyezni, hogy manapság a felbontás mellett még egy népszerű szócska beloptta magát a köztudatba, ez pedig a zoom, vagyis a nagyítás. A digitális gépek nagy része rendelkezik optikai zoommal, melynek lényege, hogy az objektívben lévő lencserendszer tagjai elmozdíthatók, így változtatható az objektív gyújtótávolsága, magyarán a fényképezendő témára bizonyos határok között ráközelíthetünk, zoomolhatunk. A digitális fényképezőgépek az optikai zoom mellett (pontosabban azon túl) ún. digitális zoomot is használnak, melynek lényege, hogy az elektronika a kép közepét digitálisan felnagyítja, így hozva közelebb képünk témáját. Sajnos ennek hátránya is van: romlik a kép minősége, így ezt a funkciót csak ennek tudatában használjuk. A digitális zoomot mindenki kipróbálhatja otthon a számítógépén egy Photoshop, ACDSee vagy egy Paint segítségével is, a minőségromlás szemmel látható.

A fentiekből következik egy egyszerű tény, hogy minél nagyobb az optikai zoom, annál drágább a gépünk is. A digitális fényképezőgépeknél is, csakúgy, mint hagyományos kollégáiknál, több (ár)kategória létezik, melyet nagyban befolyásol a kamera felépítése. A legolcsóbb kategóriát az ún. kompakt gépek alkotják, melyekben beépített fix digitális vagy optikai zoom található, áruk 10.000 Ft-tól kezdődik. A legdrágább kategóriát a cserélhető objektívvel rendelkező ún. SLR masinák képezik, melyek a legnagyobb szabadságot adják a fényképezésben. Mielőtt még úgy gondolnánk, hogy eleget tudunk a digitális fényképezőgépekről, van még valami, amiben felülmúlják hagyományos társaikat: ez pedig a mozgókép- és hangrögzítési tulajdonságuk. Persze ne gondoljon senki valami komolyabb dologra, ezekkel a kis felbontású és nem túl jó minőségű felvételekkel nem fogjuk elkápráztatni barátainkat, és a videokameránkat sem lepi be ezután a por, de a lehetőség adott, és ha az általunk választott gép ezt is tudja, az már csak hab a tortán.

BE A BOLTBA...

Ha már megérett bennünk a gondolat, hogy veszünk egy ilyen digitális masinát, és spórolt pénzünket is összeszedegettük a malacpersely darabjai közül, nincs más dolgunk, mint elmenni egy szakboltba, és az eladónak elrebegni felbontás és zoom kívánalmainkat. Persze azért nem ennyire egyszerű a dolog, még kismillió részletre kell(ene) odafigyelnünk, de a legfontosabb, és ezt ne felejtsük el közölni az eladóval: hogy milyen célra is szeretnénk használni jövendőbeli masinánkat, mekkora képeket szeretnénk készíteni, illetve mennyire bővíthető gépet is szeretnénk nyakunkban látni. Ha ezután már megtaláltuk a keresett szerkentyűt, már csak a memóriavásárlás van hátra, mivel a gép alap tárkapacitása csak rövid ideig lesz elég – de erre mindenki rájön majd az első nagyobb kirándulás, szabadság alkalmával.

AKKOR MIÉRT IS JÓ?

A kérdés bármennyire bugyuta is, jogos. Az alapvető különbség magában a digitális szócskában van, ugyanis a képet azonnal, mindenféle labor és segítség nélkül elkészíthetjük, megnézhetjük, törölhetjük, szerkeszthetjük, és mivel képünk már digitális formában van, akár azonnal el is küldhetjük mailen barátainknak. És mit nyerünk? Időt. Spórolunk, mert nem kell nyersfilmért elgyalogolnunk a boltba, nem is kell előhívatnunk őket, és ha el is rontunk képeket, az sem kerül egy forintunkba sem. Nincs értelme spórolni a nyersanyaggal, és akár több ezer képet is készíthetünk újra és újra. Elcsépelt mondatként hat, de igaz: a jövő a digitális technikáé, akár akarjuk, akár nem, és ha már 10.000 Ft-ért vásárolhat bárki egy ilyen gépet, vigyázz: mert valaki, valahol Téged is lencsevégre kaphat...

Roadside

WWW.PHOTONET.HU, WWW.FOTOS.HU
WWW.FOTOVILAG.HU

DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉPEK TESZTJE

Ha már beavatunk titeket a digitális fényképezés rejtelmeibe, az a legkevesebb, hogy bemutatunk néhány készüléket, és megnézzük, mit tudnak a mai digitális kamerák.

Nehéz feladatra vállalkoztunk, amikor ebbe a tesztbe belevágtunk, ugyanis komplett piaci körképet adni teljes mértékben lehetetlenség, többszáz modern digitális fényképezőgép van a piacon, és akkor még nem is beszéltünk a régebbi modellekről. Ha nagyon szeretnénk, az egész újságot megtölthetnénk a témával – de nem ez volt az elképzelésünk..

Inkább válogattunk, ami persze teljesen szubjektív, de igyekeztünk egy-két érdekesebb, szokatlanabb modellt is beszerezni, van köztük nevesebb és kevésbé az, nagyobb és kisebb felbontású, drágább és olcsóbb (ezek persze általában öszszefüggnek) készülékek. A teszt inkább arról szól, hogy hol tart ma a piac, milyen szolgáltatások kerülnek a mai masinákba, és ha valaki vásárolni indulna, akkor milyen tulajdonságok alapján érdemes kutakodni és választani. Úgyhogy vegyétek az egészet kedvcsinálónak, amolyan tallózásnak a digitális világban.

AIPTEK MINI PENCAM PLUS (2,1 MEGAPIXEL)

Érdekes darab ez a PenCam, voltaképpen nincs az terület, amelyben akárcsak az elfogadható szintet elérné, viszont annyira olcsón adják, hogy talán még érdemes is megvenni.

Szinte akkora, mint egy nagyobb méretű kulcstartó, nem nyújt semmilyen extrát, összesen két gomb és egy monokróm folyadékkristályos kijelző van rajta, mely csak néhány alapinformációt közöl. Zoom nincs, az optika elején lehet átkapcsolni tájkép és makró között, a képeket pedig csak a számítógépes letöltés után lehet megnézni. Beépített memóriája van, amit ötletesen 128 megabitként írnak a dobozra 16 Mb helyett (gyk. ugyanannyi), ezt bővíteni nem lehet. A lencsét nem védi semmi, így könnyen karcolódhat.

A gép fogása sem az igazi, mert ha normálisan fogja az ember, az ujja egészen biztos belóg az optika elé. Extraként vehető számba, hogy PC-hez kötve webkameraként is használható, ehhez egy állványt is kapunk a dobozban. Amint látható, nem sok pozitívumot tudtam írni róla, de a többi tesztalanyhoz képest legalább rendkívül olcsó.

AIPTEK POCKETCAM (3 MEGAPIXEL)

Biztosan állíthatjuk, hogy ez a fényképező nem a professzionális fotózásra vágyó vásárlókat célozza meg, képminősége kifogásolható ugyan, de árához mérten arányban van. Nem védi semmi a lencsét, a fogása sem tükröz semmilyen ergonómiai tervezést, és a gombok is nagyon olcsó benyomást keltenek. Külön probléma, hogy a memóriakártya ki- és beszerelése meglehetősen problematikus, mert a borító fedelet nehézkesen lehet leszedni.

Pozitívumként említhető meg erről a kameráról, hogy adnak hozzá ajándékba egy állványt és egy tokot.

Gyártó	Aiptek	Aiptek	BenQ	BenQ	HP	HP	Minolta
Típus	Mini PenCam Plus	PocketCam	DC 2300	DC 3310	Photosmart 735	Photosmart 850	Dimage 7i
Honlap	www.aiptek.com	www.aiptek.com	www.BenQ.com	www.BenQ.com	www.hp.hu	www.hp.hu	www.minolta.com
Értékelés							
Kép (50%)	2	1	4	4	5	8	9
Ergonómia (25%)	1	2	2	2	6	9	10
Dizájn (5%)	2	1	4	4	4	8	8
Szolgáltatások+extrák (20%)	1	3	2	4	3	5	8
Összpontszám	**1.55**	**1.65**	**3.1**	**3.5**	**4.8**	**7.65**	**9**
Fogy. Ár	18500	43800	50000	120900	100000	200000	207000
Ár-érték mutató	8.4	3.3	5.9	4.1	5.1	7.7	4.8
Műszaki adatok							
Optika típusa	N/A	N/A	N/A	N/A	Pentax	Fuji	Minolta
CCD névleges mérete (megapixel)	2.1	3	2.1	3.1	3.2	4	5
Max. felbontás	1280x960	1600x1200	1600x1200	2048x1536	2048x1536	2272x1712	2560x1920
Optikai zoom	-	-	-	-	3x	6x	7x
Digitális zoom		4x	4x	4x	5x	7x	2x
Összesen zoom	-	4x	4x	4x	15x	42x	14x
Látszólagos fókusztávolság (mm)	N/A	N/A	43	39	38-114	37-300	28-200
Makró (cm)	40-	N/A	18-25	N/A	10-50	10-	25-60
Optika fényértéke	f/3,0	f/3,0	f/3,5 f/8,0	N/A	f/2,6 f/8,0	f/2,8 f/11	f/2,8 f/9,5
Zársebesség (sec.)	N/A	N/A	1/1000-1/4	N/A	1/2000-1/3	1/2000-16	1/4000-
Fényérzékenység	N/A	N/A	ISO 100 200	N/A	ISO 100 400	ISO 100 200	ISO 100 800
LCD átmérője (hüvelyk)	-	1.5	1.6	1.8	1.5	2	1.8
Belső memória	16 MB	16 MB	8 MB		16 MB		
Mellékelt memóriakártya mérete és típusa	-	CF (16 MB)	SD (-)	CF (16 MB)	SD/MMC (-)	SD (16 MB)/MMC	CF (16 MB)
Beépített vaku		I	I	I	I	I	I
Külső vaku csatlakozás	-	-	-	-	O	O	+
Állvány csatlakozás	I	I	I	I	I	I	I
Tápellátás	2x AAA	2x AA	2x AA	lithium-ion akku	2x AA	4x AA	4x AA
Videofelvétel	I	I	I	I	I	I	I
Kereső típusa	optikai	optikai	optikai	optikai	optikai	optikai/LCD	digitális
Egyéb	állvány	állvány, tok	tok		Sorozatkép készítés	Automatikus kereső	tölthető elemek ajándékba

BenQ DC 2300 (2,1 megapixel)

Ez a kamera sem a robosztus felépítésével fog hódítani, nagyon olcsó hatásúak a gombok, de úgy egyébként a design nem sikerült rosszul. Szolgáltatásai sem emelik túl magasra, például még zoom sincs, az optika mellett mindössze egy háromállású kapcsolót találunk, amivel a tájkép-portré-makró hármas közül válogathatunk.

Az állvány menete csak néhány milliméterre van az optika középvonalától, ennyit már igazán vihették volna arrébb. Az olcsóság jegyében még a lencsevédőt is lespórolták róla, ami miatt a lencse könynyebben piszkolódhat, karcolódhat, viszont legalább egy tokot kapunk ajándékba.

BenQ DC 3310 (3,1 megapixel)

Néhány ponton egész jó a designja, például a tetején az állapotjelző ledeknél, de összességében nagyon olcsó a kinézete, főleg a magas árához képest. A négyirányú gombok kialakítása ergonómiailag nem egy európai ember kezéhez lett igazítva, már a gombok elhelyezése sem nevezhető tökéletesnek, de a fel/le egy tologatós hengeren kapott helyet, míg a jobbra/balra két külön nyomógombon, így még véletlenül sem tudjuk őket azonos módon kezelni.

Ezen a modellen szerencsére már megérkezett a lencsevédő is, igaz, csak manuális, de az is több az előző modellénél.

HP Photosmart 735 (3,2 megapixel)

Tesztünk kisebbik HP-je egy közepes méretű kompakt fényképezőgépre hasonlít, és nagyjából ennek megfelelően jó átlagos minden tulajdonsága, az árától kezdve egészen a képminőségéig.

Jó ötlet a tetejébe épített folyadékkristályos kijelző, amin láthatjuk a fontosabb adatokat anélkül, hogy a hátlapon található LCD-t be kellene kapcsolnunk, amely sokkal több áramot fogyaszt. Kapunk beépítve 16 Mb memóriát is, ez memóriakártyával bővíthető (alaphelyzetben ezt nem adnak hozzá). Nem mindennapi szolgáltatás még a sorozatkép, amely addig sorban készíti a fotókat, amíg a gombot lenyomva tartjuk, vagy a memória el nem fogy. Értelemszerűen ilyenkor vaku nincs, mert az nem tud folyamatosan működni.

HP Photosmart 850 (4 megapixel)

Jóval masszívabb darab, mint a kistestvére, elsőre szemet szúr a méretes Fuji optika. Nem is csak attraktív célokat szolgálva építették oda, ugyanis 8-szoros optikai zoommal rendelkezik, ami mellé még egy 7-szeres digitális zoom is társul, ami összesítve 56-szoros nagyítást jelent. Ez utóbbit viszont nem fogjuk sokat használni, mert általában csak egy homályos pixelhalmaz az eredmény – ekkora nagyításnál ugyanis már a legkisebb bemozgás is számít, kizárólag állvánnyal érdemes így próbálkozni, amit viszont elősegíti a készülék alján található szabványos csatlakozás, ami az optikával került egy vonalba, ahogy az a nagykönyvben meg van írva.

Jó fogást biztosít az optikán lévő gumicsík, de az nem a tekergetős fajta, zoomolni két, nem a legjobban elhelyezett gombbal lehet. A kamera fogása egyébként megfelelően stabil, soha nem volt az az érzésem, hogy kicsúszhatna a kezemből. Hagyományos értelemben vett optikai keresője nincs, vi-

Mustek	Mustek	Mustek	Mustek	Olympus	Olympus	Olympus	Pentax	Pentax
DV 3000	MDC 3000	MDC 3500	MDC 4000	Camedia C-50 Zoom	Camedia [mju:] 300 Digital	Camedia [mju:] 400 Digital	Optio 550	Optio S
www.mustek.com	www.mustek.com	www.mustek.com	www.mustek.com	www.olympus.hu	www.olympus.hu	www.olympus.hu		
4	5	3	4	8	6	7	4	3
2	3	2	2	5	4	4	5	3
2	1	3	3	6	4	4	4	5
3	3	3	3	6	5	5	8	8
3.2	**3.9**	**2.75**	**3.25**	**6.75**	**6.2**	**6.7**	**6.05**	**4.1**
51300	55800	49000	80100	200000	140000	160000	229800	114900
6,2	7,0	5,4	5,4	6,8	5,0	4,6	3,9	5,1
N/A	N/A	N/A	N/A	Olympus	Olympus	Olympus	Pentax	Pentax
2,1	2,1	2,1	3,1	5	3,2	4	5	3 7
1800x1200	1800x1200	1800x1200	2040x1536	2560x1920	2040x1536	2272x1704	2592x1944	2040x1536
-	-	-	-	3x	3x	3x	5x	3x
2x	2x	4x	4x	4x	4x	4x		4x
2x	2x	4x	4x	12x	12x	12x		12x
50	N/A	45	45	38-114	35-105	35-105	37 105	35-105
70-	70-	25-50	25-50	20-	20-	70-	5-	6-50
f2,8	f/2,8 f/11	f4,0	f5,6	f2,8 f/8,0	N/A	N/A	f/2,8 f/4,6	f/2,6 f/4,8
1/4000-1/15	1/2000-1/30	1/2000-1/15	1/2000-1/15	1/1000-4	1/1000-4	1/1000-4	1/4000-4	1/2000-1/1
N/A	N/A	N/A	N/A	ISO 80-320	N/A	N/A	ISO 64-400	ISO 50-200
1,5	1,8	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,6
		16 MB	16 MB					11 MB
SD/MMC (32 MB)	CF (16 MB)	SD/MMC (-)	SD/MMC (-)	xD-Picture Card	xD-Picture Card	xD-Picture Card	SD (16 MB)/MMC	SD/MMC (-)
	I	I	I	I	I	I	I	I
-	-	-	-	-	O	-	O	O
I	I	I	I	I	I	I	I	I
2x AA	4x AA	2x AA	2x AA	lithium-ion akku	lithium-ion akku	lithium-ion akku	lithium-ion akku	lithium-ion akku
I	I	I	I	I	I	I	I	I
digitális	optikai	optikai	optikai	optikai	optikai	optikai	optikai	optikai
kihajtható kereső	tok	vászon zacskó	vászon zacskó		Csuklópánt	Csuklópánt	3D szemüveg	3D szemüveg

szont a kis dioptriaállítási lehetőséggel is ellátott kukucskáló mögött egy kisebb LCD bújik meg, amely automatikusan bekapcsol, ha közelítünk a szemünkkel, ekkor a nagy LCD-t kikapcsolja az automatika.

A készülék tetején egy kinyitható vakut találunk, külső vaku csatlakoztatására nincs lehetőség. A menü könnyen kezelhető és áttekinthető, sok másik készülék példát vehetne róla.

Pentax Optio S (3,2 megapixel)

Igencsak miniatűr, könnyedén belefér egy zsebbe, ami sajnos azt is jelenti, hogy az optikája sem mondható túlméretezettnek. Ezen hiányosságait viszont remekül ellensúlyozza más területeken, a méretéhez képest meglepően jól felszerelt kis készülék. A videofelvételen kívül, ami ma már meglehetősen általános, képes meghatározott időnként fotót készíteni, és azokat egy videóként összefűzni. Így például remekül filmre lehet venni a virágok hajnali kinyílását.

A kezelőfelület a méret miatt nem túlságosan ergonomikus, a négyirányú gombnál sokszor nyomhat félre az ember, de gondolom, elegendő rutint szerezve a kezelésben ez már elhárítható…

Pentax Optio 550 (5 megapixel)

Remek kis készülék, kicsit nagyobb két gyufásskatulyánál, zsebben bőven elfér. Csodák azonban nincsenek, ez itt is meghatározza az optika méretét, amin nagyon sok múlik a képminőségnél. Cserébe viszont a Pentax másik kamerájához hasonlóan itt is szolgáltatások tömkelegével igyekeznek kárpótolni bennünket. Ide tartozik a tekercses módválasztó, az indexképes visszanézegetés és a 8-szoros zoom lehetősége a beépített LCD-n (ez is képnézegetéskor). A legkülönlegesebb extra a 3D szemüveg, amit nem csak díszként tettek a csomagolásba, hanem készíthetünk ál-3D-s képeket is, amiket a szemüveggel nézegethetünk. Az egyes felvételekhez még hangokat is csatolhatunk.

Olympus Camedia C-50 Zoom (5 megapixel)

A teszt egyik legjobb készüléke, nagyon szép képeket csinál, és az átlagosnál kicsit több szolgáltatást nyújt. A formájával azonban sajnos voltak problémáim, ugyanis mindig ki akart csúszni a kezemből, valahogy nagyon nem találták el az ergonómiáját, a zoom kezelése közben pedig szintén problémás volt. Az egyéb kezelőszervekkel semmi gond nincs, viszont a menü nem lopta be magát a szívembe, valószínűleg meg lehet szokni, ha csak ezt használja az ember.

Remek ötlet, hogy a nem automata üzemmódoknál az LCD kiírja a fényértéket és a rekeszidőt, mert így van némi visszajelzésünk arról, hogy mit is csinálunk éppen. A félprofiknak sokat segít (a nagyon profik nem ilyen gépet vesznek), akit meg nem érdekel, azt sem zavarja. Sajnos az állvány csatlakozójával itt sem találták el az objektívet.

Olympus Camedia 300 / 400 Digital (3,2 és 4 megapixel)

A 300-as és a 400-as sorozatszám voltaképpen két külön készüléket jelöl, amelyek szinte csak a felbontásukban térnek el egymástól, még a hozzájuk adott kézikönyv is közös. Ezért nem is tárgyaljuk őket külön.

Mindkét darab jó minőségű átlagos színvonalat mutat, nélkülözve minden kiugró meglepetést, mind pozitív, mind negatív irányban, egyet kivéve - a mezőnyben csak ezt a két kamerát hirdették időjárásállónak – vagyis korlátozottan vízállóak. Ez persze inkább csak cseppállóságot jelent, búvárkodni nem érdemes velük.

Sajnos az állvány menete itt sem az optika középvonalába került. A gépek teljesítménye az árukhoz képest jó.

Minolta Dimage 7i (5 megapixel)

A nálunk járt gépek között a Minolta készüléke vitte el a prímet minden szempontból, no persze ez az árán is látszik. Ez készítette a legszebb képeket, a teszt többi résztvevőjéhez képest nehéz, mint a kő, menetkészen majd 650 grammot nyom, de ez a méreteket tekintve nem is meglepő.

Rendkívül sok beállítási lehetőségünk van, szinte a készülék minden oldalára jut néhány gomb és tekerő. Egy nem annyira hozzáértő fényképész a bőség zavarával fog küzdeni, ezért inkább csak profiknak lehet ajánlani, akik tudják, mi fán terem a mélységélesség meg ilyesmik, nekik egyébként nem felesleges megfizetni azt a sok extrát, amit ez a kamera nyújtani tud.

Kijelzőkben nem fogunk hiányt szenvedni: van nagy LCD, a keresőben kis LCD, plusz egy kisegítő monokróm folyadékkristályos kijelző a készülék tetején. A kis kereső ugyanúgy működik, mint a HP 850-es esetében, vagyis ahogy közeledünk a szemünkkel, akkor a nagy kijelző kikapcsol, és a kép megjelenik a kicsiben.

Érdekesség még a régi fényképezőkhöz hasonló tekerős zoom, ami azt jelenti, hogy az objektíven lévő gumicsík tekergetésével tudjuk közelíteni és távolítani a kívánt témát.

Mindezen felül ajándékba kapunk hozzá egy sorozat tölthető elemet, és hozzájuk egy töltőt.

MUSTEK MDC 3000 (2,1 MEGAPIXEL)

A nálunk járt legkisebb Mustek gép nem sok mindennel vívta ki elismerésünket, de a készítők ötletessége, hogy minél jobbnak tüntessék fel terméküket, mindenképpen figyelmet érdemel. A dobozon ugyanis nagy betűkkel szerepel a 3,1 megapixel, amit a beépített CCD legmerészebb álmaiban sem tud teljesíteni, hisz maximális felbontása mindössze 2,1 megapixel – a nagyobb képet csupán interpolálással állítják elő. Viszont a doboz még csak az elterjedt interpolálás szót sem említi, amiből egy köznapi felhasználó esetleg tudhatná, miről lehet szó, hanem csak a hangzatos Coach™ technológiát tüntetik fel. Ez a – mondjuk úgy – nagyot mondás minden nálunk járt Mustek gépre jellemző marketingfogásnak védjegye volt.

A fókusz állításánál olyan hangos a motor, hogy azt megszokni nem nagyon lehet, ráadásul annyira lassan menti el az elkészült képeket a memóriakártyára, hogy azt semelyik másik gépnél nem tapasztaltam, több mint tíz másodpercet kell várni minden egyes kattintás után. Zoom nincs, makró mód nincs és a külső is szolidan szegényes.

MUSTEK MDC 3500 (2,1 MEGAPIXEL)

A 3500-as körülbelül félúton helyezkedik el a 3000-es és a 4000-es között, mármint tudását tekintve. A felbontása a 3000-esé, de már a nagyobb modellhez hasonló a mérete és a kinézete. Az optikán lehet makró módot állítani, de sajnos a képminőségen ez nem sokat segít.

Belső memóriaként 16 Mb-ot építettek bele, ami kártyával bővíthető, de ezt nem kapunk hozzá, ahogyan az általában az integrált memóriás gépek esetében szokott lenni.

MUSTEK MDC 4000 (3,1 MEGAPIXEL)

Ez a készülék is a miniatűr zsebkamerák táborát erősíti, nem nagyobb, mint két egymás mellé helyezett gyufásskatulya. Optikai zoom és lencsevédő még ebbe a modellbe sem került, és az átváltást a makró módba kézzel kell elintéznünk, ráadásul a menü számomra kifejezetten zavaros volt.

A dobozra 4,1 megapixelt írnak, de ez itt is csak az interpolált kép mérete, a valós legnagyobb méret csak 3,1 megapixel.

A 3500-ashoz hasonlóan 16 Mb belső memóriával rendelkezik.

MUSTEK DV 3000 (2,1 MEGAPIXEL)

Érdekesség, hogy a kialakítása inkább emlékeztet egy kamkorderre, mintsem hagyományos fényképezőgépre. Az oldalán kihajtható egy lap, és az LCD kijelző abban kapott helyet, a gombok pedig e mögött. Optikai kereső viszont nincs, úgyhogy mindig az LCD-t kell használni a képnézegetéshez, ami általában az elemek gyors lemerülését jelenti. Sajnos a vaku is kimaradt. Az álcázott külsőhöz nem illeszkedett az optikai zoom, és a lencsevédő is elhanyagolásra került, így ezek jelenlétét sajnos nélkülözni fogjuk.

Ilyenkor, a cikk végén szokott jönni, hogy győztest hirdet az ember, de ez itt most elmarad, ugyanis a versenyzők teljesen más alapokról indulnak. Természetes, hogy egy 5 megapixeles gép minőségben lenyomja a mezőnyt a maga tíz cm hosszú objektívjével, de ezt a minőséget meg is kell fizetni. Itt jön be a képbe, hogy ki mire szeretné használni a gépét (pl. akar-e papírképet csinálni a digitális fotóiból, vagy csak „monitorra” fényképez), no meg persze hogy mit képes megfizetni.

Megpróbáltunk a táblázatban egy ár-érték mutatót kreálni, de ez szükségszerűen szubjektív, és messze nem annyira egyértelmű, mint mondjuk a grafikus kártyáknál, hiszen itt nincs olyan egzakt mutatószám, amely a kamerák teljesítményét objektíven mérné. Mivel az árakban meglehetősen szélsőséges a helyzet, ezért a képlet, amivel számoltunk, figyelembe veszi, hogy a képminőség és a szolgáltatások javulását az ár nem lineárisan követi, hanem kicsit jobban nő, melyet megpróbáltuk kiszűrni.

Tesztgyőztest nem hirdetünk, de a számok alapján mindenki levonhatja a maga következtetéseit.

A tesztpéldányokat biztosították:
Demand 2000 Kft., HP Hungary, Olympus Hungary, Ramiris Rubin Rt., Slach Kft.

Yeti

FOTÓNYOMTATÓK A KIRAKATBAN

HOGY, NE CSAK DIGITÁLISFOTÓALBUMUNK LEGYEN...

A fotónyomtatók otthon még nem annyira mindennaposak, pedig képesek nagyban megkönnyíteni az ember életét, és legtöbbjük használata nagyon kényelmes. Szólok előre, hogy amiről most szó lesz, lehet, hogy a luxuskategóriába tartozik egyesek gondolkodásában. Ennek ellenére azt javaslom, olvassák el ők is a cikket, lehet, hogy a végére kiderül, hogy olcsóbban kijönnek, ha ezt a megoldást választják a ’hagyományos’ helyett!

Ha valaki eme ’hagyományos’ módon szeretne hobbifotózásba kezdeni, akkor vesz egy automata/félautomata fényképezőgépet, amely a különböző fényérzékenységű filmtekercsekre képes exponálni, majd minden egyes alkalommal, amikor mondjuk a 36 kocka el lett lőve, elviszi azt előhívatni. Ennek a módszernek több hátulütője is van. Elsőként, aránylag sokba kerül a nyers negatív, másodszor, minden előhíváskor ott kell hagynunk egy nem csekély összeget, harmadrészt, a negatív nagyon érzékeny a fényre, így óvatosan kell bánni vele. De ha továbbgondoljuk, ott van még az is, hogy a kameránkban lévő, már kész képet nem tudjuk törölni, és a végeredményt sem látjuk, csak előhíváskor. Hogy tovább ragozzam a kérdést, elmondanám, hogy ezen képek digitalizálásához szkennerre lesz szükségünk, és a bevitel során a képminőség nagyban romlani fog, még ha a legjobb eszközöket használjuk is.

Mindezen problémákat könnyedén kiküszöbölhetjük egy digitális fényképezőgép és egy fotónyomtató kombinációjával. Előbbiből napjainkban már egész olcsón lehet 3, 5 megapixeles példányokat beszerezni – vegyük figyelembe, mennyibe kerülne, ha nem flashkártyára, hanem negatívra exponálnánk! Ha nem szeretnénk, hogy csak számítógépen láthassuk viszont képeinket (ehhez is kellene külön flashkártya-olvasó), érdemes egy olyan nyomtatót választani, amit direkt fotónyomtatásra fejlesztetek ki.

Hogy kipróbáljuk, mennyire egyszerű az otthoni „film-előhívás” procedúrája, fogtunk egy digitális fényképezőgépet, kattintgattunk vele párat, majd a memóriakártyát behelyeztük egy HP PhotoSmart 1000-be, és anélkül, hogy összekötöttük volna egy PC-vel, képesek voltunk a színes képeket szimpla A4-es, illetve fotóminőséghez tervezett papírra különböző méretben kinyomtatni. Másra nem volt szükségünk, mint a nyomtató kezelőgombjaira, és válogathattunk a képek közül, majd ha mindent kiválasztottunk, máris indulhatott a nyomtatás!

Persze magán a nyomtatón nem tudjuk nyomon követni, melyik kép hogyan néz ki, hiszen az említett példányon kétsoros kijelző található, ám erre nincs is szükség – ezeket a funkciókat a kameránk is tudja. A végeredmény pedig magáért beszél, és nagyban tükrözi a technikai specifikációkat: akár 4800x1200dpi (dot per inch) a kép minősége, teljesen színesben, ráadásul a speciális minőségű papíron mindez már a fotólaborok munkájának eredményét is megközelíti. Ezek a nyomtatók nemcsak különleges papírra tudnak dolgozni, de az alkalmazott nyomtatási technológia is más, hiszen a thermal inkjet esetében a hő segítségével kerülnek a festékcseppek a megfelelő helyre. A technológia használatával könnyen elérhető az a precizitás, amelyet a nagy felbontás megkíván. És nem utolsó sorban a tesztelt nyomtatónk igen könnyen kezelhető, így felhasználóbarátnak és csöndesnek bizonyult.

Ha kicsit jobban belegondolunk, ezek a speciális papírok és patronok nem éppen a legolcsóbbak, és ha minden ellőtt képünket ilyenen szeretnénk viszontlátni, valószínűleg nem járunk olyan jól, mint ha fotólaborba vinnénk előhívatni – ám ha tervezzük az otthoni fotóalbum digitális formában történő tárolását, és csak egyes darabokat szeretnénk papírra nyomtatni, óriási összegeket spórolhatunk a laborok kihagyásával. És akkor azt a fegyvertényt se feledjük, hogy mi történik, ha a PC-nket is belevesszük a képbe! Ekkor képeinket azonnal módosíthatjuk, és úgy igazíthatjuk, ahogy csak szeretnénk, majd rögtön el is küldhetjük nyomtatónknak, hogy az ennek megfelelően „kiköpje” magából a papírra vetett verziót.

Ha egyszer is járt már az ember úgy, hogy képein csak egy-két, egyszerű módosítást kellett volna megtenni, hogy tökéletesek legyenek, mint például egy kis világosítás vagy a ’red-eye-effect’ eltávolítása (ez utóbbit a mai fotóbuheráló programok már nagyon jól kezelik). Igazán frusztráló, amikor a fotólaborból visszakapva a képeket apró hibákat vélünk felfedezni, és már semmit nem tehetünk velük. Hacsak azt nem, hogy fogva a szkennert, némi barkácsmunkával nekilátunk digitális verziót készíteni belőle, hogy javíthassuk képet.

Mivel az egyes digitális képfeldolgozásra szolgáló eszközök már elérhető árkategóriába kerültek, érdemes átgondolni, váltson-e az ember – főként azoknak, akik csak hobbiszinten használják kamerájukat. Így kiiktatható egyrészt az a fajta professzionális fotólabor-szolgáltatás, amely ugyan garantálja a jó minőséget, ám csak statikus eredményt képes produkálni, másrészt a mechanikus exponálási folyamatot is helyettesíti egy sokkal rugalmasabb megoldással. És ne feledjük, hogy a digitális kamera flashkártyáján lévő képeket még mindig előhívathatjuk a laborokban, ha éppen erre lenne szükségünk!

Chilly

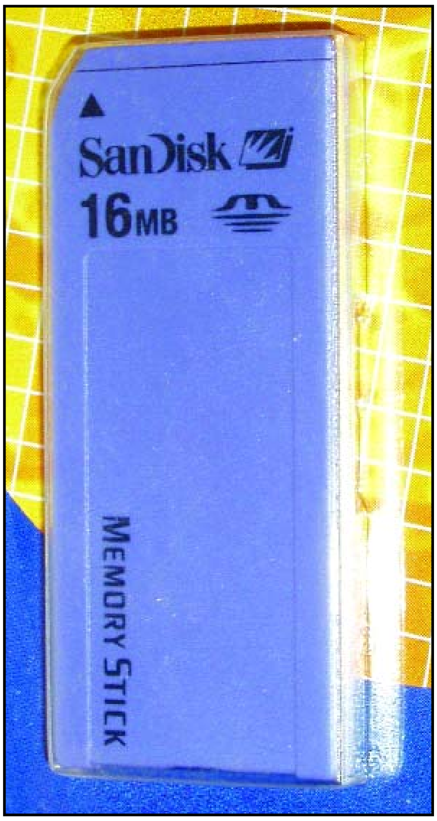
CSAK EGY VILLANÁS

DIGITÁLIS TÁROLÁS MEMÓRIAKÁRTYÁKON

Habár manapság már elég sok helyen találkozhatunk flash memóriakártyákkal (mint például telefonokban, digitális fényképezőgépekben, stb.), nem mondhatni, hogy a mindennapos használatban túlságosan elterjedtek lennének. Ennek több oka is van, így a cikkben az elsődleges felhasználási területeket, valamint a ma kapható megoldásokat és szabványokat vesszük sorra.

Széles körben történő elterjedésük egyik legnagyobb ellensége az áruk. Egyszerűen legalább olyan drágák (na jó, drágábbak, persze), mint a számítógépekbe szerelt memóriamodulok, csak hát annyi a különbség a két megoldás között, hogy ezen példányok kikapcsolás után is megőrzik a memória tartalmát. Sem az olvasó, sem a modul nem egy olcsó beruházás, és mindezek mellett a kapacitásuk is jócskán behatárolt.

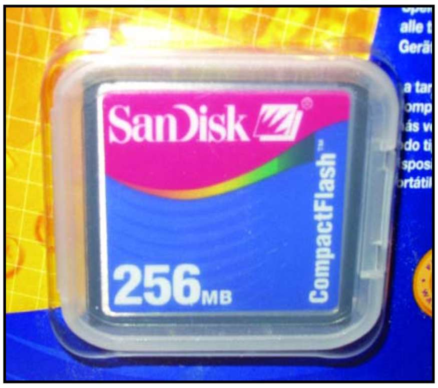
Tulajdonságaikat tekintve a sebességük az USB-hez lett igazítva, hiszen a legszűkebb keresztmetszeti pont itt merül föl az olvasó/író egység és a számítógép között. Emiatt elmondható, hogy 256 Mb magasságában már igencsak lomhán kúsznak azok az adatok, amiket a kártyára írunk – ám ne panaszkodjunk, hiszen mondjuk floppyra írni még lassabb lenne. És nagyjából itt jutunk el arra a következtetésre, miszerint ez az eljárás pontosan ezeket a fájlmozgatásokat (16 és 256 Mb közötti méret) könnyíti meg, ahol a kislemez már kevés, de CD-re nem érdemes kiírni az adatokat.



Ha a külsőt tekintjük, akkor még egy előnyre bukkanhatunk – ez pedig a mérete. Mind az olvasók (lásd még később), mind maguk a kártyák miniatűr mérettel rendelkeznek, ez pedig nagyban megkönnyíti hordozásukat. Ráadásul az USB és az újabb operációs rendszerek segítségével szinte bármelyik gépen pillanatok alatt üzembe helyezhető az egység, így az sem probléma, ha ott, ahová visszük az adatokat, nem rendelkeznek hasonló eszközökkel.

Olvasónak két eszközt használtunk. Az egyik a SanDisk ImageMate 6 in 1 USB 2.0, amely képes lekezelni a következő kártyatípusokat: CompactFlash I/II, SmartMedia, Memory Stick, MultiMediaCard, SD Card. Négy slotjának mindegyike egyszerre is használható, így működése négy újabb meghajtót eredményez majd a Windows-ban, amely amúgy külön driver nélkül is képes üzembe helyezni az eszközt. Ez egy nagyobb kártyaolvasó, asztalra helyezhető, és aránylag olcsón (tízezer forint körüli nettó áron) megvásárolható.

Ha azonban elég számunkra, ha egyetlen kártyatípust tudunk csak olvasni, akkor a Cruzer is kiváló megoldás, amit mérete miatt bárhová könnyen cipelhetünk, és XP esetén szintén csak annyi a dolgunk, hogy az USB-porthoz csatlakoztatjuk. Egyből elérhető lesz egy új meghajtó, és máris kezdhetjük a fájlműveleteket. Az alapértelmezésben velejáró 128 Mb-os SD-kártya bővíthető, és a MultiMediaCard fogadására is alkalmas az eszköz. Húszezer forint körüli nettó árával kiváló választás, ám ha szeretnénk bővíteni mondjuk 256 Mb-ra, komolyabban a pénztárcánkba kell nyúlnunk.



Mint az a „6 in 1" olvasó példáján is látszik, ezen a téren sem tisztázott teljes mértékben a szabványok kérdése, hiszen egyszerre több megoldás fut párhuzamosan, és a felhasználó gondja, hogy eldöntse, melyik mellett teszi le voksát. Általánosságban érdemes abból az esetből kiindulni, hogy ha már van egy bizonyos kártyatípus, amit használunk, például a fényképezőgéphez, akkor ehhez érdemes egy asztali olvasót venni, és ezzel bebiztosítottuk magunkat a későbbi fejlesztések irányába is.

Ha azonban csak most szeretnénk belekóstolni ebbe az adattárolási formába, érdemes egy Cruzer-jellegű olvasóval kezdeni, amely például irodai adatmozgatásra kiválóan alkalmas, és kevesebb helyet foglal, mint egy kislemez – arról nem is beszélve, hogy használata kényelmesebb, nincsenek fizikai alkatrészek, kisebb a meghibásodás lehetősége.

Aki szeretne még több pénzt áldozni a legújabb fejlesztésekre, és a Cruzer továbbfejlesztett verziójára vágyik, annak az ImageMate USB 2.0 Reader/Writer ajánlott, ez is támogatja a CompactFlash I/II, SD/MultiMediaCard, xD/SmartMedia, Memory Stick/Memory Stick PRO kártyákat, értelemszerűen így négy különböző típusa létezik. Az asztalihoz hasonlóan ez is USB 2.0-t használ, méretében pedig ugyanolyan kedvező paraméterekkel bír.

Az eszközöket az OrbiTrade (OT 3000 Kft.) bocsátotta rendelkezésünkre.

Chilly

HANGSTÚDIÓ A SZÁMÍTÓGÉPBEN

HANGHULLÁMOK TERJEDÉSE DIGITÁLIS KÖRNYEZETBEN

A digitális zene fejlődésének talán legfontosabb, de nehezen tetten érhető pillanata volt az, amikor a számítógép teljes értékű hangszerré vált. És persze stúdiómagnóvá. És keverőpulttá is. És effekt processzorrá. És arpegiátorrá. És vocoderré. És groove machine-né... Egyszóval ma ott tartunk, hogy a PC, mint a kisgömböc, benyelte az egész zenei stúdiót – és ez nem afféle szófordulat. Az egyes dedikált hardveres zenei eszközök szoftveres megfelelői nem olcsó utánzatok többé, hanem a profi stúdió teljes értékű darabjai. Nézzük hát meg kicsit közelebbről azt a néhány szerkesztőt, amely a legmeghatározóbb ezen a piacon, és amelyeken olyan zenészek dolgoznak ma, mint például Phil Collins, a Public Enemy, az Astral Projection, Rick Wakeman, Kai Tracid, Kraftwerk, Rammstein, George Clinton, John McLaughlin, Morcheeba, Gorillaz, Jamiroquai vagy Peter Gabriel.

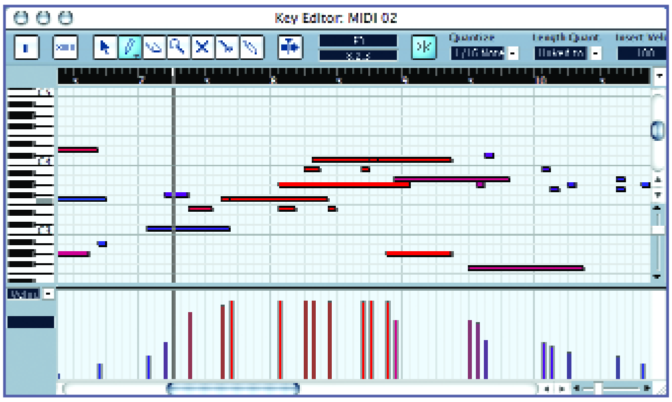
A ZENESZERKESZTŐK EREDETE.

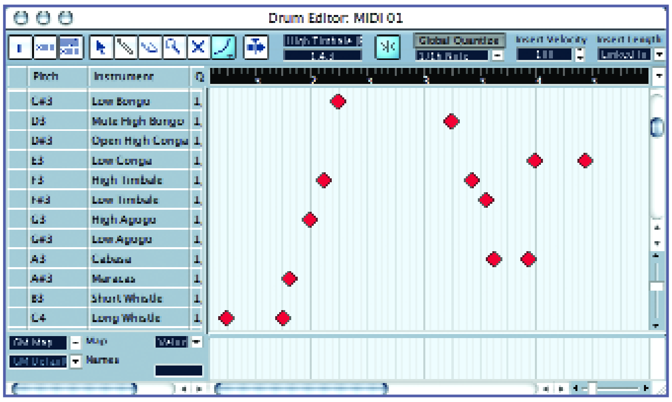
A zeneszerkesztők története elválaszthatatlanul összeforrott a szintetizátorok történetével. Az első ilyen szerkezet a legendás Fairlight nevéhez fűződik. A Fairlight 1975-ben jelent meg, és valójában „csak" egy 32 kbyte memóriájú, 8 bit /16 KHz sampler volt. Ma már mosolyt fakasztó teljesítménye olyan árral párosult, amelyet a legtehetősebb zenészek közül is csak kevesen fizethettek meg, mégis olyan felforgató hatással volt a korabeli zenésztársadalomra, hogy Elton John szükségesnek érezte feltüntetni minden akkortájt megjelent lemezén: „E lemez elkészítésében Fairlight-ot NEM használtunk!" Az a nézet terjedt el ugyanis zenészkörökben, hogy a Fairlight-tal még betanított majmok is képesek zenét szerezni. De vajon miért? A szintetizátorok történetében először a Fairlight-ot olyan kiegészítővel szállították ugyanis, amelynek segítségével valós időben rögzíteni, majd szerkeszteni és visszajátszani lehetett a leütött billentyűk „szekvenciáját". Megszületett az első „sequencer", a mai zeneszerkesztők ősanyja. Micsoda lehetőségek! Ami a zenészeket leginkább felháborította – azon túl, hogy a Fairlight-tal bármilyen hangszert „élethűen" (akkoriban annak tűnt...) lehetett utánozni az eredeti hangszer ismerete nélkül –, az az volt, hogy ráadásul még zongorázni sem kellett tudni hozzá igazán, hiszen a félreütéseket vagy ritmushibát utólag könnyen helyre lehetett igazítani – ez hagyományos audio felvételek esetén lehetetlen volt. Arra a legalapvetőbb mechanizmusra azonban, amely minden mai zeneszerkesztő elválaszthatatlan alapja, 1983-ig kellett mégis várni. A zenészek egyre fokozódó igénye nyomán – hogy egy billentyűzetről egyszerre (vagy felváltva) több szintetizátort vezérelhessenek, és ne kelljen kerge birka módjára a színpadon felhőkarcolóként feltornyozott szintetizátor kupacok között rohangálniuk a teljesebb zenei élmény nyújtása okán, ami egyre gyakrabban fordult elő – megszületett a MIDI, a szintetizátorok ma is használt, szabványos, digitális, valósidejű kommunikációs protokollja. Amint a szintetizátorokat nem csak billentyűzetről, hanem számítógépen futó program segítségével, szabványos interfészen keresztül is meg lehetett szólaltatni, elszabadult a világban a Fairlight effektus. Ami egykoron egy kivételezett elit drága játékszere volt, a sequencer, egyszer csak minden digitális hangszer számára elérhetővé vált. Betanított majmokból pedig valahogy mégsem lettek zenészek, és a sequencerek és szintetizátorok ismertebbé válásával a zenei elit is megnyugodott. A dedikált sequencereket pedig hamar leváltották az első számítógépes sequencerek.

Ettől a pillanattól kezdve a fejlődés további útját a számítógépek fejlődése határozta meg. Az általános tendencia az volt, és ma is az, hogy a dedikált célhardverek sorban szoftveres formában megjelennek a sequencerek kiegészítőjeként, vagy pedig önálló termékként. Hosszú lenne felsorolni, hogy milyen zenei eszközök találtak utat a számítógépbe és mikor, a lényeg, hogy ma már csak a zenész rekedt kívül.

A HÁROM KIRÁLYOK: LOGIC, CUBASE, CAKEWALK

Nézzünk meg egy rövid bevezetőt a sequencer alapokon nyugvó mai zeneszerkesztők közös tulajdon-





ságairól. Aztán rátérünk a három mezőnyvezető szerkesztő kiemelkedő jellegzetességeire.

A zeneszerkesztők világának három nagy szereplője van: a Steinberg Cubase, a Cakewalk Sonar és az Emagic Logic. Mindhárom ugyanazokról az alapokról indult: akkor dobták első termékeiket a piacra, amikor a nehézkes dedikált hardver sequencereket fokozatosan leváltották szoftveres változataik. A mai termékek megtartották a régiek képességeit, de azóta funkciók garmadájával bővültek.

Mindhárom szoftver alapja a zenei információk sávokba történő rendezése, többsávos stúdiómagnó mintájára. Két alapvető típusú sáv létezik, a MIDI és az Audio sáv, a többi ennek variánsa, vagy a hangszerkesztést elősegítő egyéb speciális funkciókat lát el. Az egyes audio sávokhoz külön-külön, vagy globálisan effekteket rendelhetünk. A virtuális szintetizátorok darabonként elfoglalnak legalább egy audio sávot, és ha vezérlésükről a sequencer segítségével akarunk gondoskodni (miért is tennénk ezt másképp) akkor egy MIDI sávot is hozzájuk kell rendelnünk. Az egyes sávok kimenetét és bemenetét is szabadon meghatározhatjuk. MIDI sáv esetén a bemenet és kimenet értelemszerűen belső, vagy a MIDI portra csatlakoztatott külső MIDI eszköz lehet, audio sáv esetén a hangkártyánk bemeneti vagy kimeneti csatornái, vagy valamilyen belső audio busz közül választhatunk.
A belső busz implementációja szoftverenként változik, a Logic esetében igen komplex belső audio routolást lehet megvalósítani vele. A belső virtuális keverőn megtaláljuk az egy keverőtől általában elvárható vezérlési lehetőségeket (hangerő, effektek, stereo pan, mute, solo, stb.) A keverőt és a hangszerkesztő gyakran használt funkcióit (felvétel, indítás, csévélés, stb.) külső MIDI kontrollerrel is vezérelhetjük, olyannyira, hogy a billentyű és egér használata nélkül is készíthetünk felvételeket, ahogy ezt egy stúdióban hagyományos eszközökkel dolgozó zenész megszokhatta.

Nem nehéz átlátni, hogy ezekből a puzzle elemekből hogyan lehet felkonfigurálni az igényeinknek megfelelő virtuális stúdiót, vagy annak csak azon elemeit, amivel a már meglévő valóságos stúdiónkat ki akarjuk egészíteni. Ezeket az alapfunkciókat minden szoftver támogatja, nézzük most meg, hogy miben nyújtanak kiemelkedő teljesítményt az egyes vetélytársak.

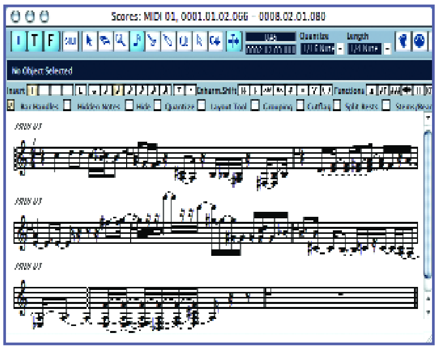
CUBASE

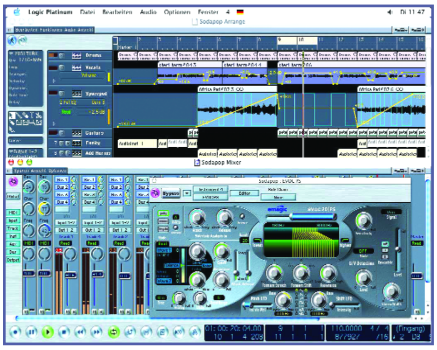
A Cubase eleinte az Atari, majd a PC meghatározó zeneszerkesztője lett, a mai kurrens verzió, a Cubase SX természetesen Mac-re is elkészült. Jelzés értékű a termék magas minőségére, hogy az Atari verziót a mai napig fel lehet lelni stúdiókban, és van, ahol még most is produktív munkára használják. A Steinberg egy patinás cég, régi bútordarab a szakmában, és számos zenei újítást köszönhetünk nekik: az ASIO hangkártya interfészt, a VST technológiát vagy az LTB időzítést.

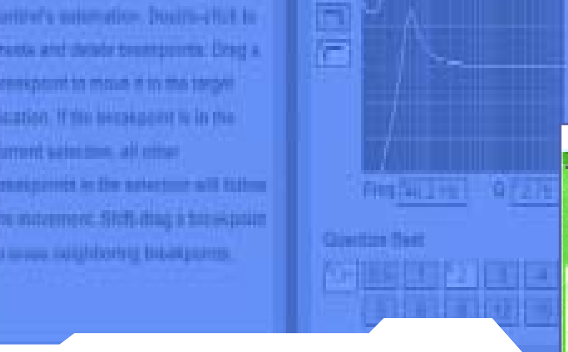
A Cubase SX a virtuális szintetizátorok támogatásával tűnik ki a mezőnyből. A Steinberg a Cubase korábbi, „VST" verziójával bevezette a Virtual Studio Technology interfészt, amellyel szabványos felületet biztosított a szoftveres stúdióelemek (virtuális szintetizátorok, effektek, stb.) illesztéséhez, és ezzel megnyitotta a kaput más szoftver szintetizátor- és szoftvereffekt-gyártók termékeinek problémamentes integrálására. Ez a modell önmagában végtelen lehetőségeket biztosít, ezt igazolja, hogy azóta számos ingyenes és kereskedelmi VST plugin jelent meg, és olyan gyártók is, mint a Native Instruments, teljes vállszélességgel a technológia mellett voksoltak. A Sonar Dxi pluginekre alapozott technológiája sokkal kevesebb követőre talált, a Logic pedig sokáig zárt rendszerben gondolkodott, abból kiindulva, hogy kiváló audio plugineket és szoftver szintetizátorokat lehet beszerezni az Emagic-tól, de végül is beadták a derekukat, és most már minden Logic verzió támogatja a VST-t.

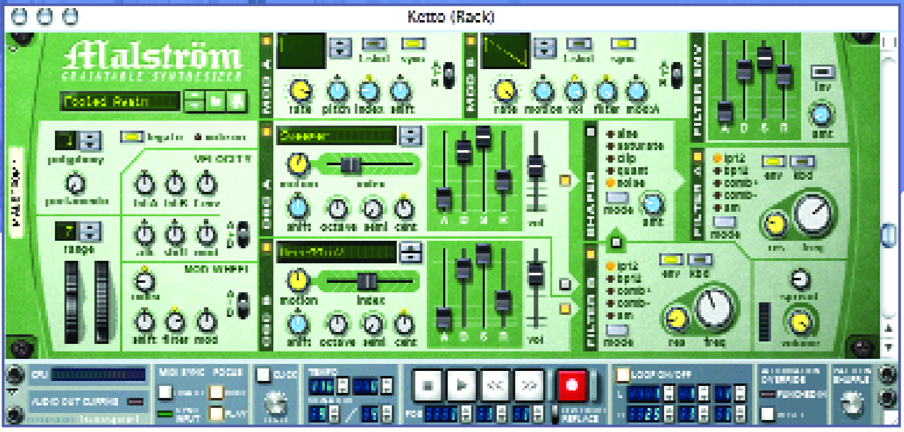
LOGIC

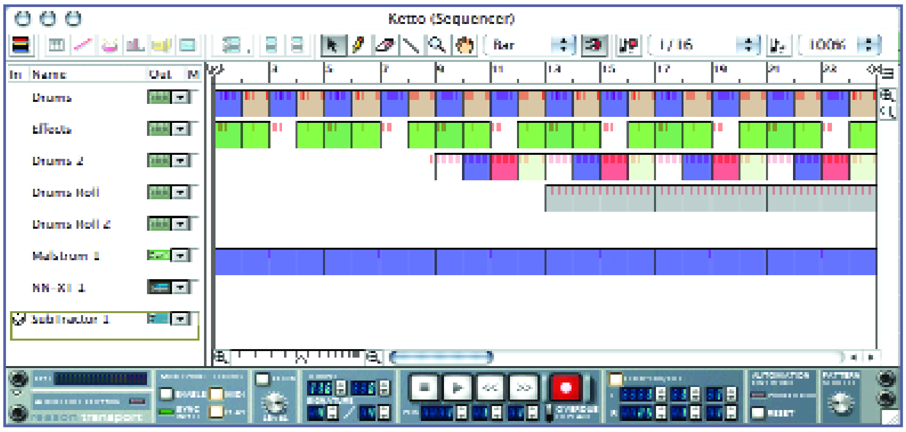
Az SX nagy konkurense az Emagic Logic, amely sokak szerint vitathatatlanul a legprofibb zeneszerkesztő rendszer ma a piacon. Akik ezen a véleményen vannak, többnyire azzal érvelnek, hogy a Logic a leghatékonyabb, legjobb audio eszközökkel, effektekkel és legrugalmasabb audio routinggal rendelkező, a legteljesebb midi implementációt











nyújtó zeneszerkesztő. Mindenesetre elgondolkodtató, hogy mindhárom cég közül az Emagic felhasználói táborában található a legtöbb zenei híresség.

A Logic többek között a kiváló MIDI támogatásával és MIDI automatizációjával tűnik ki. A SoundDriver és az Autolink segítségével hardver szintetizátorainkat olyan egyszerűen és teljes körűen integrálhatjuk, ahogy semmilyen másik szoftverrel sem. A SoundDriver tárolja és grafikusan megjeleníti szintetizátoraink beállításait a helyes patch nevekkel együtt, és automatikusan frissíti a beállításokat. Az Autolink segítségével a sávokban a patch információk hűen tükrözik majd a szintetizátor tényleges beállításait. Aki próbálta már például a Korg Trinity 1400 db. (!!) patch-ét felvinni egy zeneszerkesztőbe, az tudja, milyen reménytelen feladatról van szó. A Logic e téren verhetetlen.

A MIDI automatizáció a MIDI kontrollerek paramétereinek időbeni változását tárolja és játssza vissza. Itt arról van szó, hogy egy adott hang hangszínén és hangmagasságán túl a szintetizátorok millió más paraméter szerint árnyalhatják a hangzást. A hangerő, filterezés, moduláció, effekt erősség csak néhány ezek közül. A paraméterek játék közben, vagy utólag, a zeneszerkesztőkbe időbeli változásukat „berajzolva” is módosíthatók. A MIDI kontroller paraméterek beállítására mindhárom zeneszerkesztő ad megoldást, de eleganciájával itt is a Logic a nyerő.

SONAR

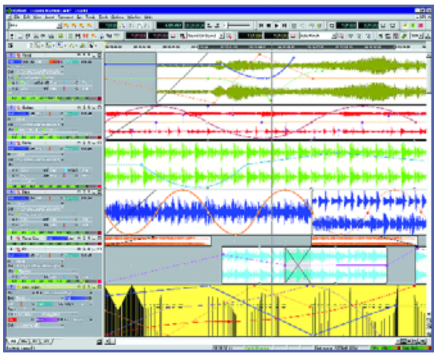
Örökös harmadikként a Cakewalk fut be a Sonar 2.2 XL-lel. Sikerét egyértelműen annak köszönheti, hogy míg funkcionalitásban alig marad el (ha egyáltalán elmarad) a két nagy mögött, kezelése egyszerűbb és letisztultabb, és főleg: olcsóbb. A Sonar bevezetésekor a Cakewalk néhány radikális újdonsággal rukkolt elő: a hangsávok automatikus ütemhez való igazítása és loop-ok használata, ehhez hasonlót semelyik másik sequencer nem nyújt, pedig nagy rá a kereslet. Persze könnyen mondhatjuk, hogy az Ableton Live-val ReWire segítségével összedrótozott (lásd később) Cubase SX még több lehetőséget nyújt, de akkor nézzük jól meg az árcédulát is, az egyiken az lesz, hogy kettőszázötvenezer (EUR 600 + 400), a másikon pedig nyolcvanezer (EUR 470). Nem mindegy.

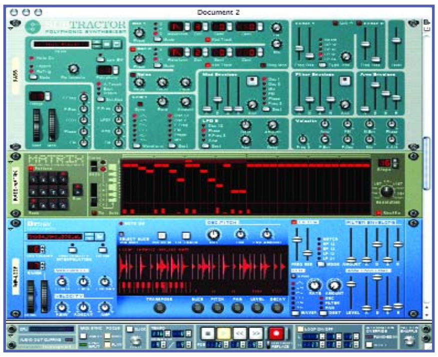
Remélem, hogy a nyugalom megzavarására nem is, de az érdeklődés felkeltésére alkalmas volt ez az írás. Aki ennél többre vágyik, arra bíztatom, hogy keresse fel a gyártók honlapjait: *www.cubase.net, www.steinberg.net, www.emagic.de, www.cakewalk.com*.

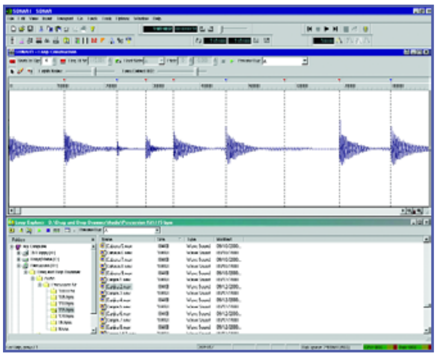
HARDVER

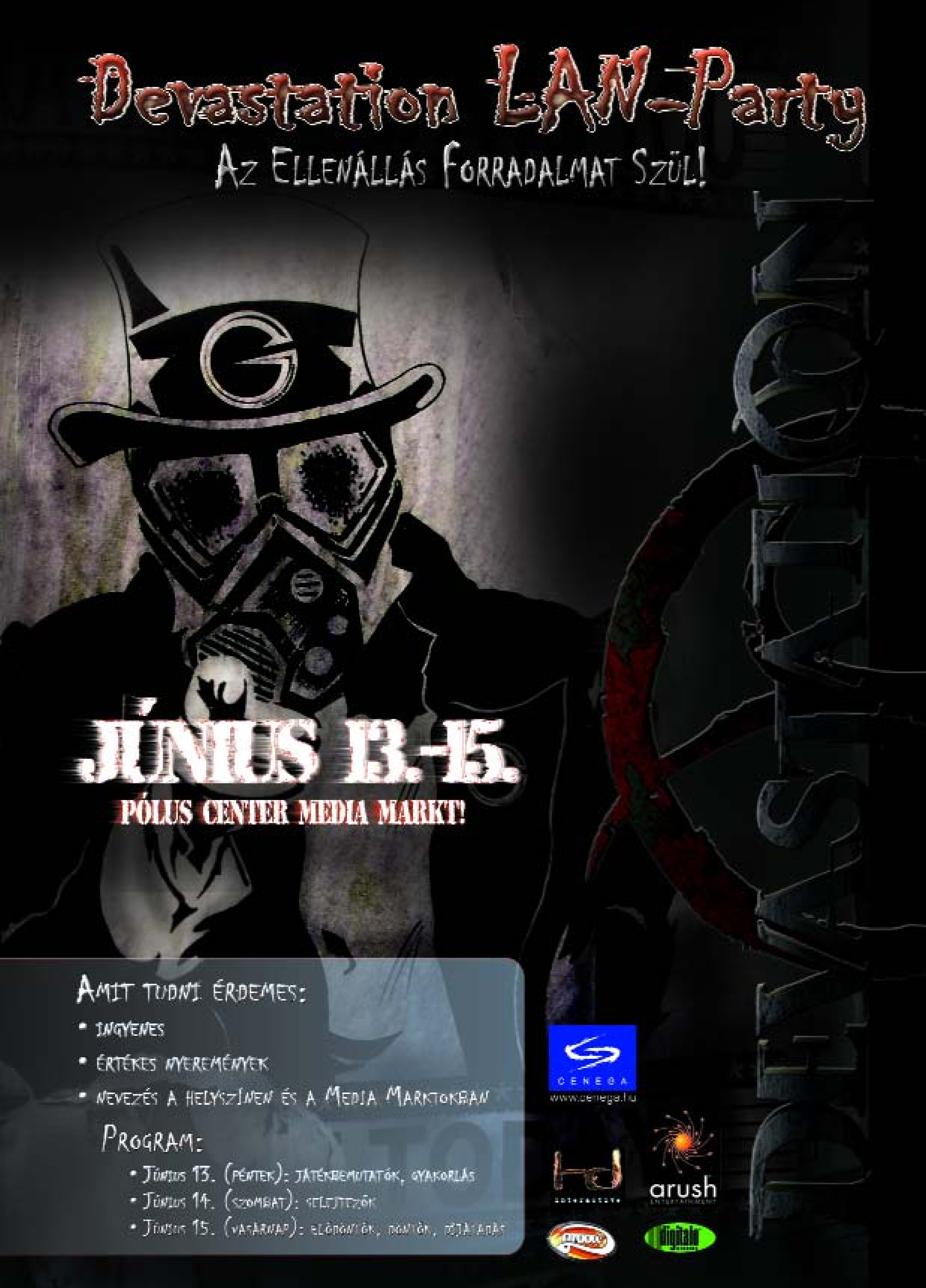
Nézzük meg, milyen vasra is van szükségünk a zeneszerkesztők futtatásához. Szoftverenként persze eltérőek lehetnek platformigényeiket tekintve, de a követelmények nem nagyon térnek el egymástól. Legalább egygigás processzor, fél giga memória és 7200 fordulatos merevlemez (Mac vagy PC) – ez az az alap, amivel már lehet valamit kezdeni. Persze sok minden függ attól, hogy egyszerre hány virtuális szintetizátor futtatását tervezzük, hány effektet, hány sávot használunk. Ha valaki komolyan gondolja, érdemes olyan izmos vasat beszereznie, amilyet csak meg tud engedni magának. A 3D-s kártyánknak itt vajmi kevés szerepe lesz, annál fontosabb viszont a duál monitoros kiépítettség. Nagyon kell az a hely a képernyőn! Két monitor 1280x1024 felbontásban már egészen használható munkafelületet tud biztosítani. A jó audiokártya (nem hangkártya!) szintén elengedhetetlen. Az audiokártyák alsó kategóriájába olyan termékek tartoznak, mint a Terratec EWX 24/96 vagy az Echo Mia. Mindkettő ötvenezer forint alatt kapható, és indulásnak megfelelhet – a felső határ persze itt is a csillagos ég. A PC-k esetében az audiokártya kiválasztásának rendkívül fontos szempontja az audiokártya meghajtója által okozott késleltetés mértéke. A késleltetés az az idő, ami a midi billentyű leütése és a virtuális szintetizátor megszólalása között telik el. Ha ez az érték 12 milliszekundumnál nagyobb, akkor már kezd zavaró lenni, az elfogadott értéke pedig 6 milliszekundum körül mozog. Ezt PC-n ma kizárólag a Steinberg által kifejlesztett ASIO meghajtóval rendelkező audiokártyák tudják nyújtani – ha ezzel egy kártya nem rendelkezik, esélytelen arra, hogy pl. a VST hangszereket használható szinten meg tudja szólaltatni.

R.G.P.





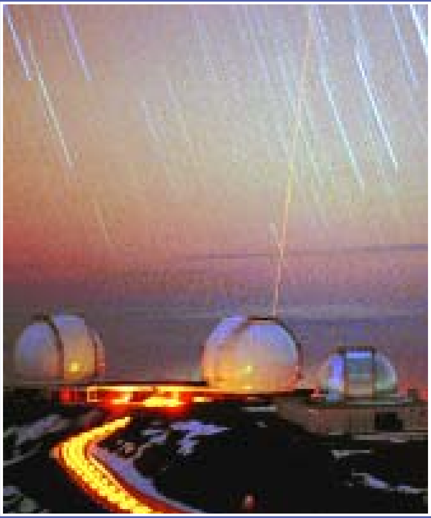


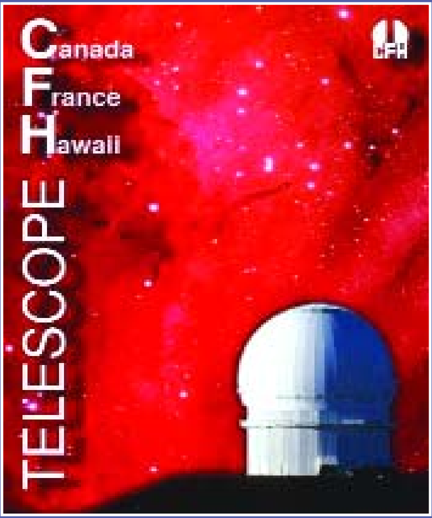

Devastation LAN-Party
Az Ellenállás Forradalmat Szül!
DEVASTATION
Június 13.-15.
Pólus Center Media Markt!
Amit tudni érdemes:
• ingyenes
• értékes nyeremények
• nevezés a helyszínen és a Media Marktokban
Program:
• Június 13. (péntek): játékbemutatók, gyakorlás
• Június 14. (szombat): selejtezők
• Június 15. (vasárnap): elődöntők, döntők, díjátadás
CENEGA
www.cenega.hu
arush
ENTERTAINMENT

HOMOK A GÉPEZETBEN

E havi összeállításunk újra igen változatos képet mutat. Digitális technika a csillagászatban, a jövő eszközei, melyek már megvásárolhatóak, forradalmi technológiák, ijesztő jövőképek és mindezt feloldandó némi őrület, enyhén militáns felhangokkal...

Megaszkóp. Kezdjük tehát az asztronómiával. A tökéletes csillagászati teleszkópok építésének titka eddig a precíziós munkával elkészített tükrökben rejlett – ezentúl azonban a digitális technika alaposan besegít a kutatóknak. A Hawaiiban található Mauna Kea-i Kanadai-Francia-Hawaii Teleszkóp (CFHT) 3,6 méteres tükrével valaha a világ egyik legnagyobb szerkezete volt, mára azonban a 8-10 méteres tükrök korában elveszítette vezető helyét – amit most visszaszerezhet, hiszen egy MegaPrime nevű 340 megapixeles (!) digitális kamerát applikáltak rá, ennek köszönhetően szokatlanul nagy a látószöge is (konyhanyelven: a mi Holdunkból egymás mellé négy belefér). A francia mérnökök fejlesztésének lelke a brit e2vtechnologies által épített 40 darab, egymással együttműködő fényérzékelő (CCD), melyeket vákuumban és alacsony hőmérsékleten tartanak a megfelelő minőség és az optimális érzékelés eléréséhez. A technikának köszönhetően nincs szükség arra, hogy a csillagászok elzarándokoljanak az obszervatóriumhoz – egyszerűen az Interneten keresztül elküldik a kérésüket, a teleszkóp a megadott koordináták alapján elkészíti a felvételeket, és visszalövi azokat az igénylőnek.



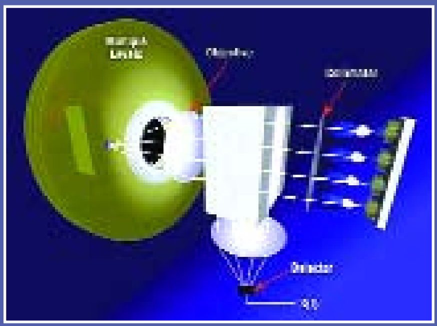


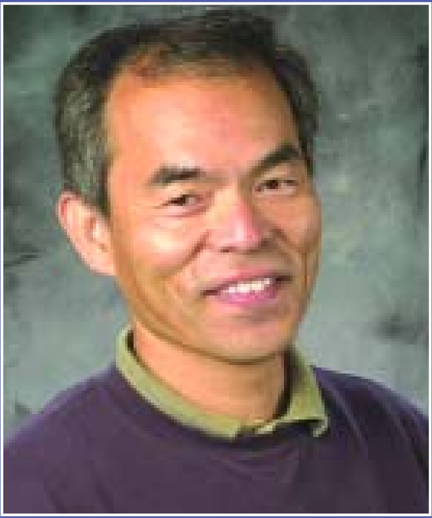
Némi csodálnivaló. Az előzőhöz kapcsolható egy izgalmas hír is: elkészült a mennyeknek térképe! A 40 millió dolláros Two Micron All-Sky Survey (2MASS) nevű kutatás, melyet a University of Massachusetts Amherst, a NASA és a National Science Foundation támogatott, négy év alatt az arizonai és chilei ikerteleszkópok segítségével az elektromágneses spektrum infravörös tartományában feltérképezte az égboltot, 500 millió égi objektumot fényképezve le. Ezek leginkább csillagok, de vannak galaxisok, aszteroidák és üstökösök is, sőt hála az infravörös tartománynak, az emberi szem számára láthatatlan porokat és gázokat is sikerült lencsevégre kapni. Az anyag a címen tekinthető meg, de tessék bekészíteni pár heti hideg élelmet, mert 5 millió felvételről van szó!

Bakker, beszél a tévé! Kissé erőltetett átkötéssel jöjjön a hardver, melyen a képeket nézegetjük. A cambridge-i illetőségű NXT cég SoundVu technológiája a multimédiás hangszórók piacára készül végső csapást mérni. Fejlesztésüknek hála ugyanis ezentúl a hang közvetlenül a monitorunkból jön! A titok nyitja egy, a képernyő elé feszített, szinte láthatatlan hajszálvékony fólia, melyet a monitor szélébe épített kis motorok rezegtetnek meg. Semmiféle módon nem befolyásolja a képet, azaz valóban észrevehetetlen a működése, a végeredmény viszont igen jó minőségű hang, mely például filmeknél tökéletes moziélményt kínál. Erről már számtalan japán vásárló győződhetett meg, ugyanis a szigetországban a tavalyi év vége óta kapható a NEC két olyan konfigurációja – a Valuestar T és a Valuestar FS –, mely ilyen technológiával épített 17 colos monitorokat tartalmaz. Az NTX jelenleg számtalan céggel tárgyal, hogy a SoundVu minél előbb megjelenhessen nemcsak a számítástechnikában, de a lapos képernyős televíziók vagy a mobiltelefonok piacán is.

„Kend be a hátam, és szeress bátran...” A monitor nemcsak beszél, de még szebb képe is lesz hamarosan, hála az oregoni állami egyetem (OSU) kutatóinak – és a naptejnek. Hitted volna, hogy nyaranta a strandon tranzisztorokat kensz a habtestedre?! Pedig igaz. Napjaink mikrotranzisztorai, melyek az LCD kijelzők képeiért felelősek, olyan bevonatot igényelnek, mely blokkolja a fényt, ezért kicsit sötétebb, tompább az eszközök képe. Most az OSU kutatói felfedezték, hogy a hagyományos napvédő kencékben lévő cinkoxidból teljesen átlátszó tranzisztorokat készíthetnek. Ezeknek nincs szükségük az említett segítségre, így a monitorok képe világosabb és élesebb, részletgazdagabb lesz. Az új eszköz ráadásul helyet spórolhat a mikroprocesszorokban is, így kisebb és gyorsabb CPU-k készítéséhez is felhasználható – azaz teljesen új távlatokat nyithat a mikroelektronikában. Így nézz ezentúl a napolajra...

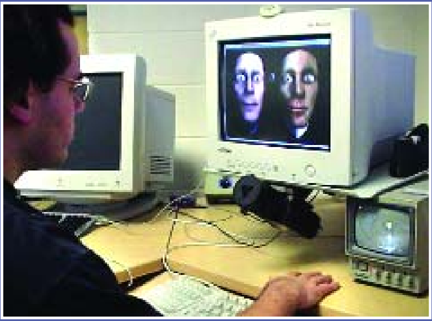
Fehér izzás. Ha már új távlatokról beszélünk, kiterjeszthetjük ezt a világítástechnikára is. A kaliforniai egyetemen, Santa Barbarában dolgozik az a Shuji Nakamura, aki 1990-ben átnyújtotta a világnak a kék fényt kibocsátó félvezetőket, és ezzel a kijelzők és az adattárolók iparágának új lökést adott. A hazájában félistenként tisztelt tudós most a fehér fény megteremtését tűzte ki célul, és egy májusi hír szerint sikerrel. Laboratóriumában ugyanis kísérleti jelleggel már működik az a zafírkorong, mely harminc speciális anyagból készült, pár mikronos réteget hordoz, és az alapszínekből keveri ki a fehéret. A fény egyelőre még kékes színű, ezért további kutatások szükségesek. A tudós szerint az újgenerációs fehér fényű LED-ek





2025-re jelennek meg, és ez épp olyan forradalmat jelent majd, mint Edison szénszálas izzója anno – melynek leváltására készülnek. A számítások szerint világviszonylatban 10 százalék energiamegtakarítás érhető el a hagyományos izzóénál fényesebb, magasabb élettartamú, gazdaságosabb és olcsóbb fényforrással, a havi áramszámlákat 100 milliárd dollárnyi összeggel könnyítve meg. Természetesen nem Nakamura az egyetlen, aki ezzel kísérletezik, nagy a versenyfutás, egyesek hozzá hasonlóan a hagyományos galliumnitrid anyagra építenek, mások szerves építőelemekben gondolkodnak (organikus LED, OLED) – a kutatások támogatói olyan nagyhalak, mint a General Electric vagy a Philips.

Szemezz velem! Két számmal ezelőtt már beszámoltunk az életünket könnyítő, intelligens eszközökről. A Queen University (Kanada, Ontario) területén található Human Media Lab kutatói



most egy olyan új eszközt fejlesztettek ki, mely éberen lesi gazdája szemét, pillantásából a monitoron lévő információk ismeretében megpróbálja kitalálni, a gazdi mikor van elhavazva, mikor csak nézelődik, illetve mikor vár valamiféle válaszra, akcióra – épp mint egy szokásos ember-ember közötti kapcsolatban, például egy beszélgetés során. Ez nem haszontalan – gondolj bele, egy állandó hálózati kapcsolatnál milyen idegesítő, amikor munka közben beröppen egy üzenet, akár e-mailben, akár más forrásból. A szerkezet ezt megakadályozza, így nyugodtan koncentrálhatunk a melóra, amikor pedig lazítunk, jönnek a levelek, üzenetek. Nekem tetszik...

Csodás álmok jönnek. Az intelligens eszközök témaköréhez egy elég érdekes, bár számomra kissé ijesztő hír jelent meg. A kaliforniai Palo Altóban található Lucidity Institute elkészített egy gépezetet, mellyel kontrollálni lehet álmainkat!

A 300 dolláros NovaDreamer fő eleme egy maszk, mely alvásunk során érzékeli az aktív szemmozgási fázist (REM) – ez az az időszak, amikor álmodunk, de ugyanekkor egy megfelelően kiadott, lágy fényekből és halk hangokból összeállított „élménysorozat" képes agyunk befolyásolására is, így előre beprogramozott álmok jelennek meg lelki szemeink előtt. Bármit megtehetünk, amire vágyunk – egy Michel Gringas nevű kanadai webdesigner és videográfus folyamatosan újraalkotja és saját weboldalán () közzé is teszi „megszerzett" álmait. Jó dolog lenne ez, ha nem olvastam volna annyi cyberpunk regényt, nem láttam volna annyi sci-fi filmet már a témából. Így egy kicsit félek...

Valami Amerika. Nézzünk kicsit körül a kommunikáció világában is. A jó nevű gazdasági szaklap, az Economist elektronikus kiadásának áprilisi számában egy felmérés érdekes és elgondolkodtató eredménye jelent meg. Eszerint a mobiltelefonok szöveges üzenetküldő és -fogadó szolgáltatása, az SMS Ázsiában és Európában igen népszerű, miközben az Egyesült Államokban szinte elhanyagolható. Ennek oka elég nyilvánvaló: az USA-ban a hagyományos vonalas telefonokon a helyi hívások ingyenesek, ezek ráadásul szintén ingyenes, alkalmanként négy órás Internet-használatot is tartalmaznak. Az elektronikus csevegés legnépszerűbb formája Amerikában az IM (instant messaging), mely szintén nem kerül pénzbe. Mindezek miatt a mobilszolgáltatók elképesztő kedvezményeket kínálnak azoknak, akik hajlandóak előfizetni náluk, például akár havi 5000 (nem elírás: ötezer!) percnyi, azaz kb. 83 órányi csökkentett díjú vagy akár ingyenes beszélgetést. Ennek hatására sikerült a 2001-es 0.3 SMS/hó/mobiltelefon mennyiséget a tavalyi év végére tízre tornázni, miközben ez a szám Németországban 38, Írországban 71, míg Szingapúrban 247 (!). Most már azt is értem, a Mátrixban miért vezetékesen hívták Tankot Neoék...

Ön dönt: lő, vagy zenét hallgat... A végére a szokásos őrület. A hippikorszak „szeretkezz, ne háborúzz" üzenetét éleszti újjá Anglia legnagyobb – nyilvánvalóan pacifista – hangoskönyvkiadója, az AudioBooksForFree.Com, ezúttal lövöldözés helyett zenehallgatásra csábítva. Az AK-MP3 Jukebox nevű mp3 lejátszó ugyanis az akciójátékokból is jól ismert Kalasnyikov géppisztolyok tára helyére csattintható be! A 20 gigás merevlemezt tartalmazó szerkezet 300 dollárért kapható, de ebben benne foglaltatik 200 hangoskönyv is.

Az akku 10 órát bír ki, a rázkódásvédelem 8 percnyi anyagot (mp3, wma) képes a memóriában tárolni. Természetesen fegyver nélkül is használható a lejátszó, ehhez plusz 20 dollárért terepszínű szimatszatyor is rendelhető azoknak, akik mégiscsak militáns lelkületük miatt szerzik be a jószágot. Mit ne mondjak, izgalmas lenne végigszambázni a Váci utcán egy betárazott AK-47-tel, amelyből üvölt az Aerosmith-től a Janie's Got A Gun...

]{redenc

GEFORCE FX 5800 ÉS 5200

AKKOR MOST JÓ VAGY NEM?

Már március óta tele van az Internet az NVIDIA új kártyáiról szóló tesztekkel, összehasonlításokkal. Az egyik oldalon így foglalták össze a kapott eredményeket: Ati–NVIDIA 3:0. Kíváncsi voltam, hogy tényleg olyan gyengére sikerültek-e ezek a gyorsítók, így utánanéztem a két szélső modellnek. Sajnos kis hazánk rossz ellátottsága miatt nem sikerült 5600-os modellt szerezni, ezt amint lehet, pótoljuk.

Amikor a kártyákért mentem, vittem magammal egy hátizsákot, gondoltam, hogy abba befér két videokártya. Tévedtem. Az 5200-zal nem is volt gond, doboza nem volt nagyobb, mint egy alaplapé, viszont az 5800 csak egy fullextrás túrafelszerelésbe fért volna bele. Ezt nem azért mondom, mert baj lenne, hogy nem fért el a hátamon, hiszen volt heveder rajta, amivel a vállamra tudtam akasztani – csak amikor kibontottam, akkor volt olyan érzésem, mint a rajzfilmben a szereplőnek, aki kap egy nagy ajándékot, kibontja, aztán a benne lévőt is kibontja, aztán... Azért ezt nem kell szó szerint venni, de a PixelView-nál a marketingesek igen jó munkát végeztek, és akkora csomagolást készítettek, hogy messziről is feltűnő. Ez főleg a színekből és a formából ered.
Ha oldalról nézzük, akkor háromszög alakú, ha pedig szemből, akkor fél méter hosszú. Mondták is, hogy milyen jól áll nekem az új táskám, csak kicsit rikító.

Most térjünk át komolyabb dolgokra, a fentieket csak arra utalva írtam le, hogy az NVIDIA a reklám szempontjából igen profi, viszont a határidők betartásában már nem annyira. A cég már tavaly októberben bejelentette az új generációt, ám azok csak most érkeztek meg hazánkba, és az Ultra változatok a mai napig ritkaságszámba mennek.

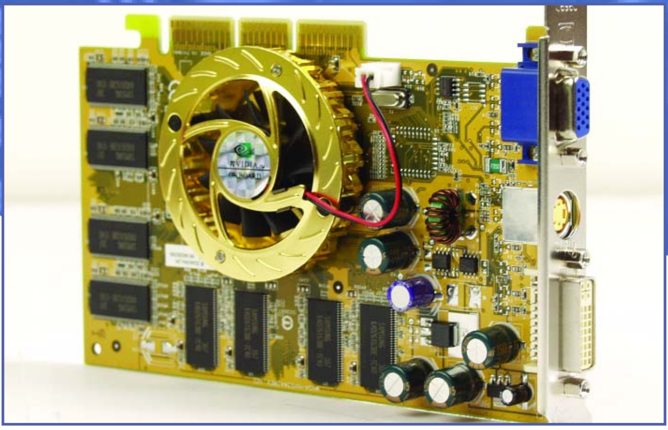
A teszteket a szokásos programokkal végeztem (3DMark 2001 SE, 3DMark03, Commanche 4 benchmark, Unreal Tournament 2003 benchmark). Az alapkonfiguráció egy MSI KT3 Ultra2 alaplapból, AMD Athlon XP 2100+ processzorból és 512 MB 266 MHz-es memóriából állt, Windows XP Pro SP1 operációs rendszerrel.
Amit még fontos megemlíteni, az a táp. Ezek az új kártyák már igen nagy energiafelvétellel rendelkeznek, az 5800 igényli a minimum 360 wattos tápegységet, és ez a szint emelkedni fog az újabb chipek megjelenésével. A hőleadásról majd később ejtek pár szót, mert szintén van mit beszélni erről a témáról is.

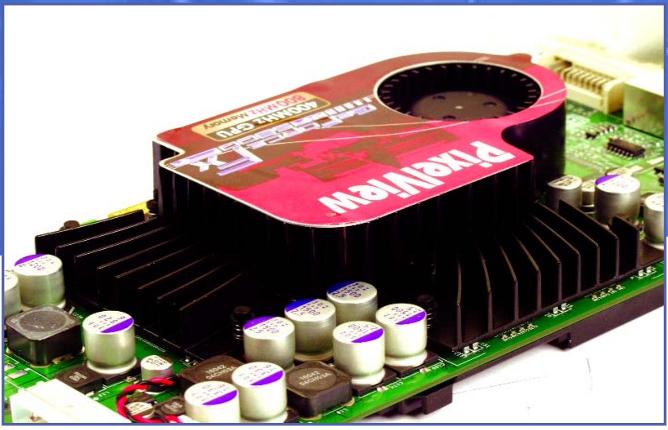
GEFORCE FX 5800

A fent említett dobozból kiemelve tesztünk tárgyát elsőként a híres FX-hűtőt vizsgáltam meg. Nagyon rossz véleménnyel voltak erről az alkatrészről a teszterek, nekem nem volt annyi problémám, igaz, nem is az Ultra változatot vizsgáltam. Ezen a példányon nem volt olyan brutálisnak tűnő a szélcsatorna, bár még így is elfoglalta az AGP csatlakozó melletti PCI-slot feletti helyet. Nekem ez nem volt probléma, mert integrált hangkártyám van, de akinek van egy PCI-os hangkeltője, egy hálókártyája, meg mondjuk egy TV-tunere, az már esetleg gondban lehet, főleg, ha a melegedésre gondolunk. Amúgy formásan meg van szerkesztve a hűtési megoldás, a borda rálóg a DDR-II-es RAM-okra, bár nem mondom, hogy igazán hűti őket, mert egybe van építve a GPU hűtőjével, s így az ott felvett hő rávezetődik erre a területre is, és abban biztos vagyok, hogy a processzor melegebb, mint a memóriák.

A kártyához kapjuk az InterVideo WinDVD 4-es programját, Infogrames játékdemókat, valamint a Ballistics, az Operation Outbreak és a Le Mans 24 Hours című játékokat. Ezenkívül szériatartozékként adnak még kábeleket a video ki- és bemenethez, átalakítót a DVI-kimenethez, valamint egy tápkábelt, amivel a tápot kötjük össze a kártyán lévő csatlakozóval, mert itt is úgy oldották meg az energiaellátást, mint a Radeon 9700-on. Annyi a különbség, hogy a nagy ellenfél abban az esetben, ha elfelejtjük rádugni ezt az alkatrészt, el sem indul, míg itt minden probléma nélkül bootol a gép – csak abból vettük észre, hogy valami nem stimmel, hogy már a BIOS-ban szemetelt a kép, s ez egyre fokozódik, ha nem pótoljuk a csatlakoztatást. Nem tudom, hogy meddig bírta volna a kártya elfüstölés nélkül, de ha hiszünk a fejlesztők egy hozzászólásának (s miért ne tennénk), akkor nem kell aggódni. Egy kérdésre, miszerint meddig bírja a GPU a nagy melegedést, azt válaszolták, hogy a pontos adat nem ismert, de kipróbálták 100 fokon sütőben, és nem lett semmi baja. Nem kell tehát aggódni a lapka miatt, viszont ilyen hőn a nyák, és az egyéb, gépünkben lévő alkatrészek lassan elkezdenek átalakulni, s ott állunk egy teljesen jó 5800-as videochippel, míg a többi alkatrészt jó eséllyel nem tudjuk többet használni.
Persze ez csak olyan esetben állhat fenn, ha nem működik a hűtés, de ennek nagyon kicsi a valószínűsége, feltéve, ha a csatlakoztatást elvégeztük. Talán ennek ellenőrzését segíti elő az, hogy a hűtő a gép indulásakor felzúg pár másodpercre, majd

Tesztek		GeForce 4 MX440	GeForce 3 Ti200	GeForce FX 5200	Radeon 9700 Pro	GeForce FX 5800
3DMark 2001 SE		4922 pont	7284 pont	7371 pont	11326	10441
	6 AA	/	/	/	7625	5421
3DMark03		n. a.	1108 pont	1523 pont	4158	4129
	6 AA	/	/	/	1566	1466
Commanche 4 benchmark						
	átlag fps	27.00	29.97	29.25	33	32.32
	átlag tps	5,348,362	5,976,514	5,834,330	6,589,528	6,446,701
4x AA 8x Anizo	átlag fps	/	/	/	33	30.75
	átlag tps	/	/	/	6,621,239	6,132,277
Unreal Tourment 2003 benchmark						
	Flyby	50.00	80.80	89.47	147	136
	Botmatch	38.15	48.80	49.17	55	52
4x AA 8x Anizo	Flyby	/	/	/	118	110
	Botmatch	/	/	/	53	51





visszahalkul a normális szintre. Itt kell megjegyeznem, hogy a hangerővel nem volt gondom, ha fenn volt a ház oldala, akkor nem hallatszott ki a VGA-hűtő – bár csendmániásoknak így sem ajánlom, mert azért megvan a hangja, de közel sem 60 dB, szerintem maximum 30. Egy átlag táp is hangos ennyire.

A drivert felinstallálva minden ment tökéletesen, s a beállításoknál is minden megfelelően működött. Érdekesség, hogy a hőleadás csökkentése végett a 2D-s alkalmazások alatt csak 300/600 MHz-en üzemel a kártya, míg 3D alatt felvált a normális 400 MHz-es GPU-sebességre, és a memória órajele is 800 MHz-re nő. Ekkor a hűtő nem lesz számottevően hangosabb, de a grafikus processzor hőmérséklete megnő. A felső határt nem tudom, mert a tesztek során nyitott házzal használtam a gépet, így a maximum az 59 fok volt. A hőfokot a beépített hőszenzorral tudjuk mérni. Egy kis UT 2003 erejéig visszaraktam a házfedelet, de 10 perc múlva a CPU elérte a 65 fokot, és itt leállítottam a játékot. A GPU 64 fokos volt, míg a rendszer 59. Nagyon lényeges, hogy csak jól szellőző házat használjunk. Nekem nem a legjobb a szellőzésem, de GeForce 3 Ti 200-mal maximum 49 fokos rendszerhőt és 57 fokos CPU-t tudok elérni, és ezt is csak hosszabb játék vagy SETI futtatása után. Talán ebből is látszik, mekkora különbség van a két modell hőleadása közt.

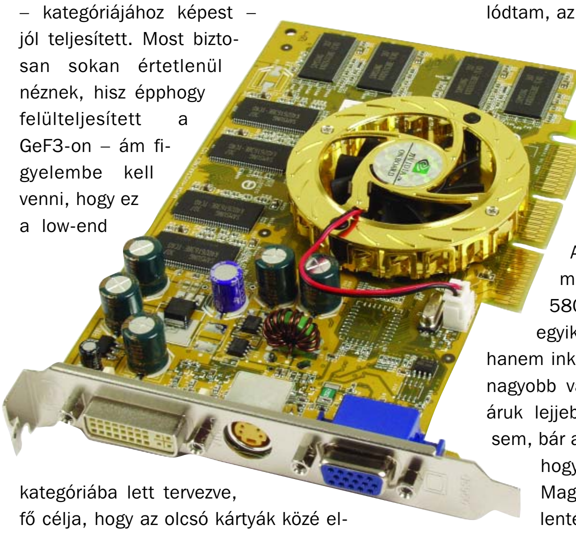
A teljesítmény jól lemérhető a táblázatokból, ehhez csak annyit tennék hozzá, hogy maximumra téve az Anizo-t és az AA-t, mindent legjobb minőségre állítva, és minden lehetséges effektust bekapcsolva az Unreal Tournament 2003 minden szaggatás és hiba nélkül futott 1152x864-es felbontáson, s azt kell, hogy mondjam, nagyon szép a képe a kártyának. Lehet, hogy csak én érzem így a GeF 3 után, de engem lenyűgözött.

A tuningról azt lehet elmondani, hogy igen jól húzható, szinte az Ultra szintjére. Az alap 400/800-as órajelet egészen 552/955 MHz-ig lehetett feltornázni, ami 38 és 19 százalékos emelés. Ez körülbelül 1000 pontot jelentett 3DMark 2001-ben, és egy 100-at a 2003-as verzióban. A játékok alatt maximum egy-két frame-mel emelkedett az eredmény, így ez nem sokat jelent. Ahol nem elég az alap, ott az emelt órajel nem sokat számít már.

Összefoglalva nem a kártya teljesítményével van a gond, hanem a kivitelezés hibáival, és a megjelenés időpontjával. Van még ezen kívül egy nagy negatívum, amit eddig nem említettem. Talán a DDR-II-es RAM-ok, vagy a 0,13-as technológia miatt, de az 5800 ára bizony nagyon húzós, jóval a 100.000 forint felett van. Mint látjuk, a 9700 Pro erősebb, mégis a fő érv, ami az Ati mellett szól, nem is a teljesítmény, hanem az ár.

GEFORCE FX 5200

Az NVIDIA ezt a modellt úgy harangozta be, mint az MX széria leváltóját. Növelték a teljesítményt (látványosan), valamint itt már élvezhetjük a DirectX 9 adta lehetőségeket. Míg az MX 440-en le se futott a 3DMark 2003 egyetlen tesztje sem (egyszerűen kilépett a program), addig az új kártya – kategóriájához képest – jól teljesített. Most biztosan sokan értetlenül néznek, hisz épphogy felülteljesített a GeF3-on – ám figyelembe kell venni, hogy ez a low-end kategóriába lett tervezve, fő célja, hogy az olcsó kártyák közé elvigye a DirectX 9 támogatását.



A dobozban találunk a driveren kívül Infogrames demókat, a WinDVD 4-et, a Ballistics és a Le Mans 24 Hours programokat, valamint kapunk egy S-Video kábelt is – a „kis" dobozba ennyi fért.

Teljesítménye nem rossz, az Unreal-ben, High beállításoknál, a fenti felbontásban szépen futott, a Ti 200 ilyen igénybevételnél akadozott, az MX-et meg sem említem. Tuning szempontjából nem egy bajnok, a 250/550-es sebességet 275/550 MHz-ig lehetett húzni. A teljesítmény nem sokat nőtt, jó 500 pontot 2001-ben, közel 100-at a 2003-as verzióban. A játékok alatt maximum 1 frame-et jelentett, ami nem nevezhető számottevőnek.

Az AA-t és az Anizo-t nem használtam, ebben a kategóriában nem hiszem, hogy sok értelme lett volna, akinek ilyen igényei vannak, az úgyis jobb kártyát vesz.

Ami érdekes volt, az a hűtés. Míg az NVIDIA referenciamodelljén csak passzív megoldás volt bordával, addig én ventilátorral szerelt darabot kaptam hasonló kivitelezéssel, mint amilyen az MX-eken is van. Itt nem kell nagy melegedéssel számolnunk, ebből a szempontból teljesen megnyugtató értékeket kaptam.

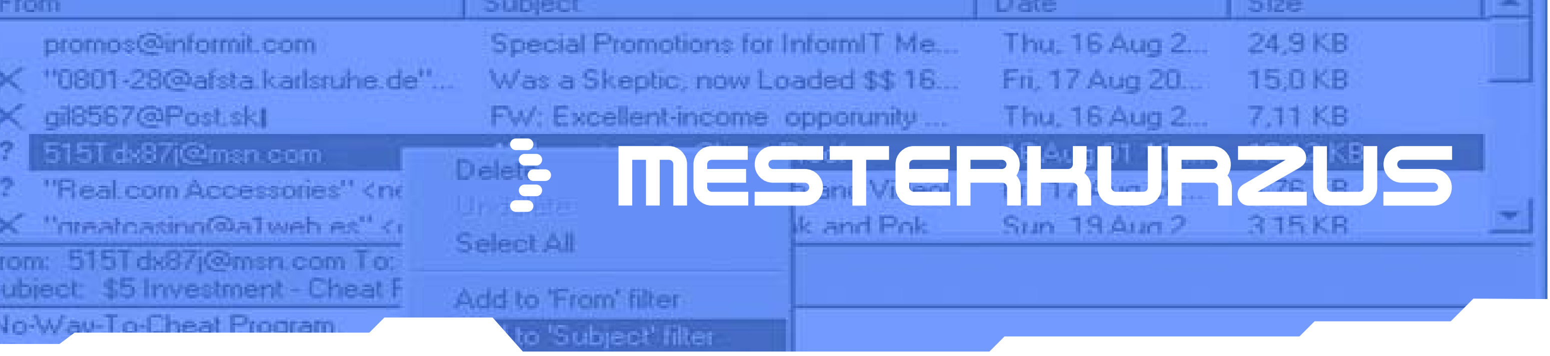
Összevetve a várt és kapott értékekkel én nem csalódtam, az ígéretekhez hűen egy olyan videokártyát kaptunk, ami felváltja az MX-szériát, annál jóval többet nyújt, és olcsó. Azért az áron még csiszolni kell, hisz a végfogyasztói ár valahol 35.000 forint körül alakul (május eleje), ha ez lejjebb megy egy jó tízezerrel, akkor már jó vétel lesz.

A leírtak alapján is kitűnik, hogy jobban meg voltam elégedve az 5200-zal, mint az 5800-zal, és az okok is tiszták. Persze egyikre sem lehet azt mondani, hogy rossz, hanem inkább a megjelenés idejével van baj, és a nagyobb változatnál a nagy melegedéssel. Ha az áruk lejjebb megy, akkor nem rossz vétel egyik sem, bár az 5800-nak még sokat kell esnie ahhoz, hogy ez bekövetkezzen.

Magam részéről én már a május 14-én bejelentésre kerülő NV35-ös chipre épülő FX 5900 felé kacsintgatok – talán ez időben érkezik, és nyújtja azt a teljesítményt és minőséget, ami az NVIDIÁ-t újból az Ati igazi ellenfelévé teszi az asztali gépek piacán.

Grillo

Technikai jellemzők/Kártyák	GeForce 4 MX440	GeForce 3 Ti200	GeForce FX 5200	Radeon 9700 Pro	GeForce FX 5800
Gyártó	ST Lab	Inno 3D	Pixel View	Club3D	Pixel View
Grafikus chip	NV17	NV20	NV34	R300	NV30
Csíkszélesség	0.15	0.15	0.15	0.15	
Memória mérete (MB)	128 (DDR)	128 (DDR)	128 (DDR)	128 (DDR)	128 (DDR-II)
GPU sebessége (MHz)	250	175	250	325	400
Memória sebessége (MHz)	310	400	500	310	800
Támogatott DirectX verzió	DX 7	DX 8	DX 9	DX 9	DX 9
Csatlakozók	TV-Out	/	TV-Out, DVI	TV-Out, DVI	TV-Out, DVI

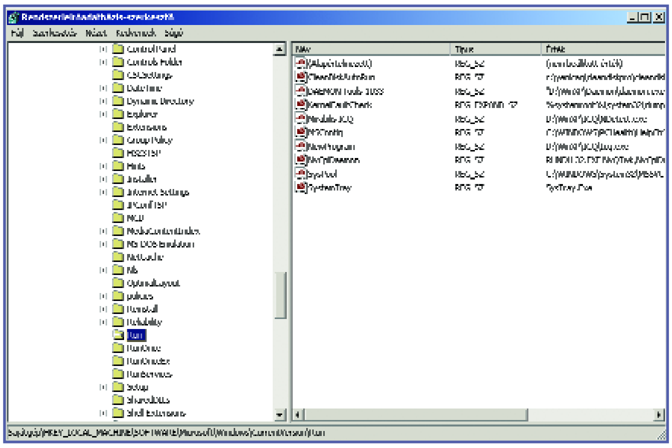


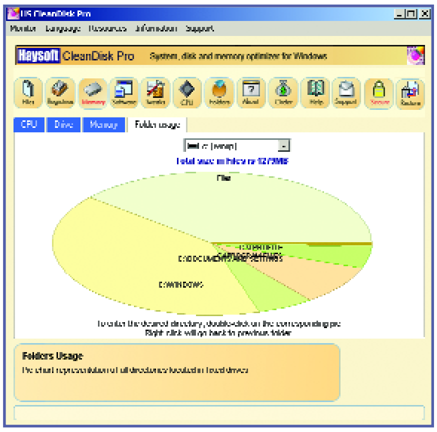
Üdv mindenkinek! Remélem, nem csak nekem, hanem nektek is sikerült átvészelni a tavasz fáradalmait. Annál is inkább, mivel már sajnos nem sokáig élvezhetjük – ugyanis hamarosan kegyetlenül beköszönt a nyár. Ám még mielőtt elkezdenénk tervezgetni, hogy a Balatonra vagy a Balatonra ugorjunk le a haverokkal egy sörpartyra, van még egy nagy feladatunk. Bizony: a tavaszi nagytakarítás. Nem, nem a szobánkban – ott bőven ráér évente egyszer kihordani az üres kólás üvegeket és pizzás dobozokat. A számítógépünknek viszont valószínűleg annál inkább szüksége lenne rá. Mostani két oldalunkat arra szánjuk, hogy egy kicsit a körmére nézzünk kedvenc Windows-unknak…

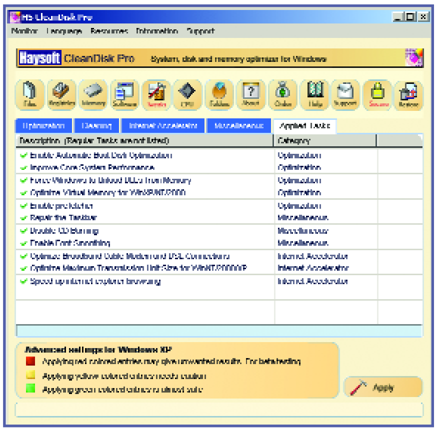
AZ ALAPPROBLÉMA

Ki ne tudná, milyen az, amikor egyik pillanatról a másikra az amúgy szelíd természetű Windows-unk megvadul, és eszeveszetten próbálja magát kimenteni a szorult helyzetből, miközben szabad erőforrások után könyörög. Természetesen feltűnik a színen (képernyőn) régi jó barátunk is, a homokóra – és ha minden a papírforma szerint zajlott, máris indíthatjuk újra a gépet.

Sajnos a most ismertetett jelenség elég gyakori lehet egy olyan számítógépen, amelynek gazdája nem ügyel rendesen arra, hogy milyen programokat is telepít rá. Még rosszabb, ha nem is tud róla, hogy egyáltalán fel van telepítve az adott szoftver. Főként az ilyen nem megfelelő programok nagy számban való telepítgetése annak a problémának a gyökere, amikor a Windows lassú, lefagy, rossz, csúnya, gonosz, stb. Ezért nagyon fontos, hogy tisztában legyünk azokkal a jó tanácsokkal, amelyek segítségével sok fölösleges boszszankodástól kímélhetjük meg magunkat, illetve szomszédainkat is.







MILYEN A ROSSZ, ÉS MILYEN A JÓ PROGRAM?

Mint tudjuk, nagyszerű dolog, hogy ma már szinte minden feladatra akadnak freeware, azaz ingyenes programok is, amik szabadon beszerezhetőek szinte bárhol a neten, és ráadásul korlátozás nélkül használhatjuk őket. Azonban kétszer (sőt, inkább háromszor) is gondoljuk meg, hogy miket és hogyan telepítünk fel a rendelkezésünkre álló palettából. Sajnos amellett, hogy kell-e érte fizetni, vagy sem, a másik nagyon fontos tulajdonsága egy szoftvernek, hogy megfelelően lett-e megírva, és nem tartalmaz-e olyan komponenseket vagy hibás megoldásokat, amik irreálisan nagy erőforrásokat foglalnak le. Főleg azoknál járjunk el még körültekintőbben ilyen szempontból, amiket viszonylag gyakran kapcsolgatunk ki-be, mint például a fájlkezelőt, média-lejátszót, képnézegetőt, böngészőt, stb.

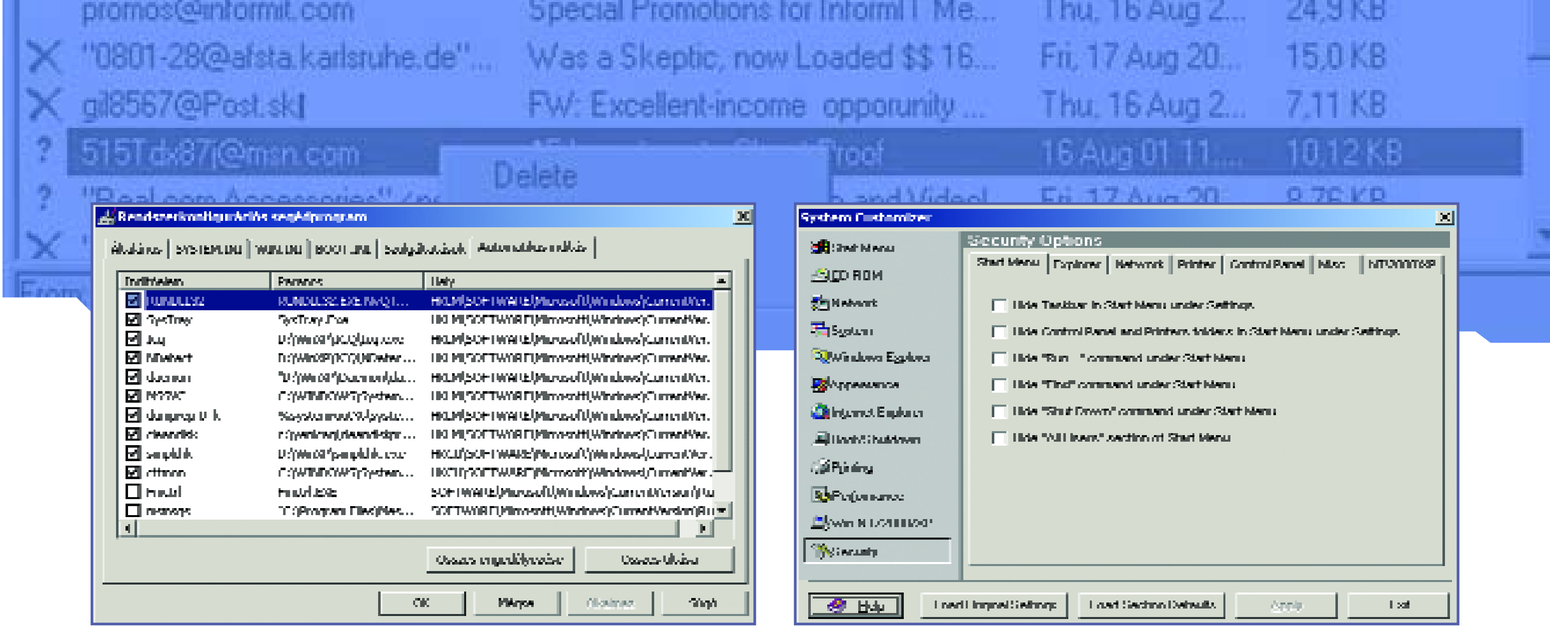
HOGYAN VIZSGÁLJUK MEG A PROGRAMOT?

Először is nézzünk szét fórumokon, hogy mit ajánlanak adott céljaink megvalósítására, valamint milyen tapasztalatokat vetnek Netre az adott témában sorstársaink, illetve mik az eddig feltárt hibái. Érdemes a gyártó weblapjára is ellátogatni, hátha találunk ott patch-et, vagy segítséget bizonyos problémákra. Ha ezzel megvagyunk, és még nem találkoztunk valami nagyon negatív dologgal kiszemelt prédánkkal kapcsolatban, kíséreljük meg a feltelepítést, és figyeljük futás közben az általa lefoglalt erőforrásokat. Ezt úgy tehetjük meg (Windows XP alatt), hogy megnyomjuk a (már jól ismert) CTRL-ALT-DEL kombinációt, és ott megnyitjuk a Feladatkezelőt. Ezen belül is főleg a „Folyamatok” és „Teljesítmény” fül lesz a számunkra érdekes. Fontos információk fognak elénk tárulkozni: többek közt megtudjuk, hogy adott programok mennyi memóriát és processzoridőt foglalnak le. Továbbá statisztikákat is kapunk például a lapozófájl méretéről és a CPU terheléséről is. Érdemes figyelni az értékeket a vizsgálandó program indulásakor illetve bezárásakor. Szintén egy jó tanács, hogy teszteljünk le minél több programot, és csak a legjobban beváltakat használjuk a későbbiekben.

A NAGYTAKARÍTÁS…

Térjünk át arra a témára, hogy hogyan is tudunk eltávolítani egy nem kívánt alkalmazást a rendszerből. Sajnos ilyen téren a Windows nem a legerősebb; a letörölt programok szinte mindig hagynak maguk mögött hátra egy kis szemetet, amik aztán a későbbiekben még okozhatnak problémákat. Lássuk, hogyan irtsuk ki a fölösleges kacatokat – jó esetben végérvényesen.

Gyakori probléma az automatikusan induló programok jelenléte a rendszerben, amik elindulásukkor könnyen galibát okozhatnak, főleg, ha sok van belőlük. Csak a legfontosabb programoknak – amiknél valóban fontos – engedélyezzük az automatikus startolást. A legfontosabb helyek, ahol elvághatjuk az aljas szoftverek útját ehhez a lehetőséghez:



1. Start menü – Programok – Indítópult

2. A registryben (Start menü – Futtatás – regedit) a HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run kulcsnál. Nagyon vigyázzunk, hogy innen csak olyat töröljünk, amiről biztosan tudjuk, hogy micsoda. A bajokat megelőzve nem árt a hadművelet előtt backupot is készíteni a registryről.

3. Kedvenc beépített segédprogramomat, az msconfig-ot használva. A Start menü – Futtatásba az msconfig parancsot bepötyögve hívhatjuk elő. Itt sok érdekes dologgal fogunk találkozni. De amilyen érdekes, olyan veszélyes is, mert itt aztán végképp összekutyulhatunk mindent, ha nem a megfelelő dolgokhoz nyúlunk hozzá. A konfigurációs lehetőségek közül nekünk most csak az utolsó fül fog kelleni, vagyis az „Automatikus indítás". Használatát tekintve Microsoftosan egyszerű, magától értetődő.

Végezetül lássunk két hasznos programot a témával kapcsolatban.

CLEANDISK PRO V5.10

A Haysoft remek rendszeroptimalizáló programja. Gyakorlatilag minden főbb dolgot tud, amire szükségünk lehet, többek közt merevlemeztisztítást (no nem teljesen, csak a fölösleges fájlokat :-), memória-kezelést, registry pucolást. Számtalan statisztikát képes mutatni, és még annál is több apró tuningolást is el tud végezni az operációs rendszer alatt. Mindehhez társul az igényes, áttekinthető felület, és maga az egész szoftver gyorsasága –az ára ellenben egy kicsit borsos.

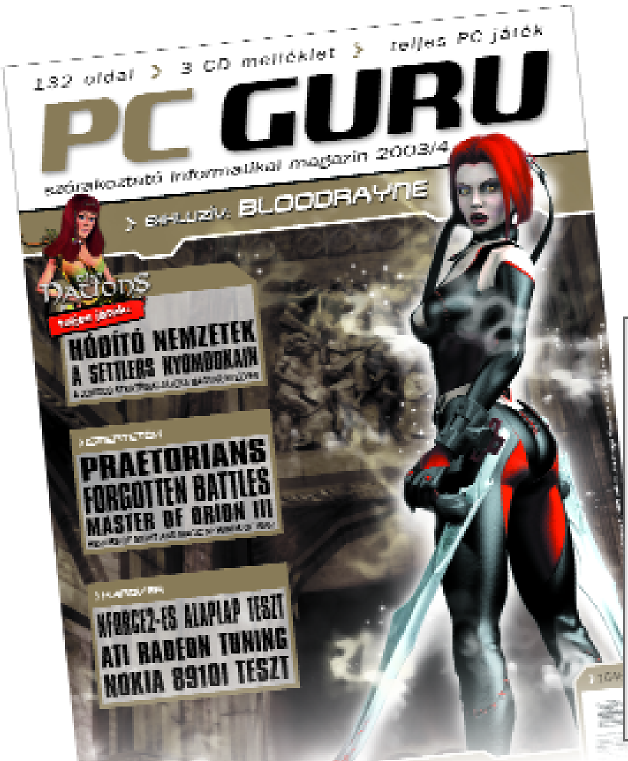
Weblap: http://www.haysoft.com/
Licenc: Shareware
Korlátozás: 15 napos időlimit
Ár: $39

SYSTEM MECHANIC V3.7F

Amikor először megpillantjuk a programot, rögtön feltűnik egzotikus kinézete. Rövid gondolkodás után rájöttem, hogy talán egy postaládát szeretett volna összehozni a grafikus. Ha viszont jobban megnézzük a funkcióit is, rájövünk, hogy az előző program filozófiáját követi, hiszen a System Mechanic is teljes körű szolgáltatást tartogat, méghozzá háromfajta fő témakörben. A kezelhetősége néhol valamivel bonyolultabb a CleanDisk Pro-hoz képest, viszont jobban konfigurálható funkciókat kapunk cserébe. Kérdés, hogy ezek megérik-e azt a plusz 20 dollárt, amivel többe kerül az előbbinél.

Weblap: http://www.iolo.com/
Licenc: Shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit
Ár: $59.95

Rusty



A PC GURU CD-mellékletein egy teljes játék található. Minden hónapban.

PC GURU MEGRENDELŐSZELVÉNY

☐ Előfizetés egész évre – 12 szám – 15 552 Ft
☐ Előfizetés fél évre – 6 szám – 7776 Ft

Az előfizetés kezdete: 2003/ hó Példányszám: Fizetés módja: csekk ☐ átutalás ☐

Ügyintéző/megrendelő neve:

Számlázási név:

Cím:

Kézbesítési név:

Cím:

Telefon: E-mail:

A megrendelő aláírása:

Kérjük, küldje vissza ezt a megrendelőszelvényt a 888-3499 es faxszámra vagy a Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3. címére! Megrendelését a terjesztes@vogelburda.hu e-mail címre is elküldheti. Előfizetéssel kapcsolatos kérdéseivel keresse munkatársainkat a 888-3421-es telefonszámon. Ez az ajánlat új, belföldi előfizetésekre vonatkozik.

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

ORCA TESZT

INTEL VS. AMD HERTA MÓDRA

Nem kis örömmel néztem elébe a következő tesztnek, mivel egy régi álmom vált valóra: az Intel és AMD platformot hasonlíthattam össze saját kezűleg, olyan összeállításban, amelynek darabjai – elméletileg – teljesen azonos teljesítménnyel kell, hogy rendelkezzenek, legalábbis a gyártóik szerint. Ami tovább emeli a teszt kvalitását és fényét, hogy mindezt két rendkívül igényes munkaállomással tehettem meg, ugyanis a Hertától kaptunk Orca gépeket a teszthez, ami számomra garantálja, hogy a gépekkel minőségbeli probléma nem lesz.

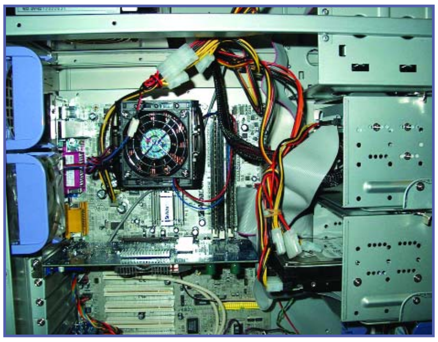
A kicsomagolás után elém táruló látvány rögtön lenyűgözött, ugyanis rég látott ismerősök bukkantak fel fekete és vajszínben: egy Thermaltake és egy Chieftec ház, amelyekről pár számmal korábban már olvashattatok néhány magasztaló gondolatot. Az acélból készült házakról semmilyen negatívumot nem tudok említeni, esetleg annyit, hogy tekintélyes súlyuk és az áruk vitatható. A miditornyokban 4 db 5,25-ös és 2 db 3,5-es bővítőhely van, ami még kiegészül 4 db belső, 3,5-es winchestereknek való hellyel, így a házak a legvadabb igényeket is ki tudják szolgálni. A tornyok meglehetősen nagy méretének köszönhetően elég tágas és jól szellőző a belsejük, így nem kell aggódni a túlhevülés miatt, de ha biztosra akarunk menni, 1 db ventilátorhely elöl, 2 db pedig hátul várja, hogy kiegészítsük őket ventilátorral – bár elöl és a hátsók közül az egyikben a Herta gondos szakembereinek jóvoltából már fellelünk egy-egy szimpla, golyóscsapágyas, átlátszó műanyagházú, kék fényben pompázó, 8 cm-es Titan házhűtőt. A belső áramellátásról mindkét ház esetében 350 wattos tápok gondoskodnak. Eddig a pontig mindkét gép tökéletesen megegyezett, viszont innentől kezdve külön vesszük górcső alá a masinákat.

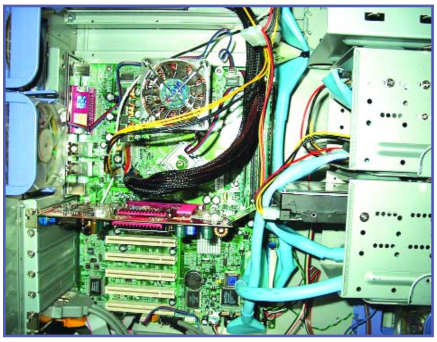
INTEL P4 2.4 GHZ

Az Inteles gép alapjául egy ezüstszínű Albatron PX845PE Pro II típusú alaplap szolgált i845PE chipkészlettel, amely már ismeri a 667 MHz-es FSB-t, nem hivatalosan támogatja a DDR400-as memóriamodulokat, és található még rajta egy 6 csatornás hangchip optikai kimenettel, valamint egy 10/100-as ethernet aljzat, és egy Promise Serial ATA vezérlő is. Ezenfelül lenyűgözött egy flashkártya-olvasó adapter, ami az alaplap USB portjára csatlakozott, ezt nagyon hasznos kiegészítőnek találtam. A gép lelke egy 2,4 GHz-es Pentium 4-es processzor volt – melynek a hidegen tartásán egy hatalmas Titan processzorhűtő dolgozott. Mindez 2 db 256 Mb-os DDR 400-as Samsung memóriamodullal volt megtámogatva. Videokártya gyanánt egy Albatron Geforce 4 Ti-4800 SE 128 Mb-os modell teljesített szolgálatot, amelyről sok újdonságot nem lehet elmondani, esetleg azt, hogy az egyik leggyorsabb Geforce 4-es videokártya 8x AGP támogatással, és még most is megállja a helyét bármilyen új játékban. Mivel a kártya nem a legújabb generációs termékek közé tartozik, nem kell többhavi fizetésben mérni az árát. A videovezérlő hűtésén is látszik a gondos tervezés, a grafikus processzoron rézborda és egy hatalmas ventilátor székel, valamint minden egyes memóriamodulra hűtőborda került, ennek köszönhetően komoly pluszokat hozhatnak ki a belőle a vállalkozó kedvű tuningbarátok. A winchester egy 7200 rpm-es, 60 Gb-os Western Digital, amely nagyon masszív és megbízható háttértár hírében áll, sajnos ezt az ára is tükrözi. A teljes alkatrészlista végén találhatjuk az elmaradhatatlan (bár lassan elhagyható) 1,44 Mb-os kislemezmeghajtót ,és még egy LG 16x48x24x48 DVD-CD író maradt ki – ezek egy csinos és meglehetősen nehéz előlapi ajtó mögött bújnak meg. A ház belsejében katonás rend uralkodott, semmi kósza kábel vagy alkatrész, talán az ATA lapkábelek helyett inkább alkalmazhatták volna az újabban nagyon divatos henger- vagy csőkábeleket, de ez igazából már csak kukacoskodás a részemről. Bekapcsolás után a „fekete doboz" X-aktás kék színbe burkolózott, köszönhetően a 2 db házhűtőnek, és a tápegység kék megvilágításának. Ezen lehengerlő nyitány után már fel sem tűnt a hangja a gépnek – mármint hogy szinte nincs is.

Az alaplap BIOS-a nagyon átlátható és egyszerű, szisztémájában leginkább az ASUS BIOS-ára hasonlít. Ahogy haladunk tovább a bootolás folyamatában, megpillanthatjuk a Promise Raid és S-ATA vezérlő BIOS-át, majd ezt követően a Windows XP indulóképernyője fogad, amit csak pár másodpercig látunk, mert villámgyorsan betöltődik az operációs rendszer. Az XP-n belül érezhetően villámgyorsan indulnak az alkalmazások, nem is csoda, a gyors winchester és a fél Gb memória mellett ez el is várható.

A konfiguráció nagyon jól teljesített a 3Dmark és Sisoft Sandra tesztekben is, azt pedig csak halkan jegyezném meg, hogy mindenféle komolyabb mutatvány nélkül 3.06 GHz-re fel lehetett tornázni, ekkor már úgy kellett lekötöznöm a gépet a padlóhoz.





Ilyen vetélytárssal szemben nincs könnyű dolga az AMD Athlon XP 2400+ processzorral felszerelt Orcának.

AMD ATHLON XP 2400+

Mint említettem, teljesen ugyanolyan házba lett beszerelve, mint Inteles ellenfele, a színét kivéve, amely ez esetben vajszínű – nekem személy szerint a fekete jobban bejön, de ez csak ízlés dolga. Meghajtó gyanánt itt is jelen van az LG DVD-CD író meghajtó, a kihagyhatatlan kislemezes egység, és a személyes kedvencem, a memóriakártya-olvasó eszköz, amely a már említett módon csatlakozik az alaplapra, és egészen pontosan a Compact Flash, Smart Media, Memory Stick és SD kártyák kezelésével birkózik meg. A házba bekukkantva azt tapasztaljuk, hogy ugyanolyan katonás rend uralkodik, mint az Inteles társánál, sőt az előbbiekben hiányolt henger alakú IDE kábelek is megtalálhatóak már. A 2 db világító házhűtő sem maradt ki, és a táp is ugyanaz a 350 Watt-os modell. Az Athlon processzor hűtéséről egy rendkívül jó hatásfokkal rendelkező rézbordás Titan CU5TB gondoskodik.

Mindennek az alapjaként egy Epox 8RDA3+ szolgál, nForce 2-es chipkészlettel felvértezve. Korábbi számunkban ennek az alaplapnak a kisöccséről már olvashattatok, amely akkor nem remekelt annyira, bár az akkori mezőny is erős volt, de mentségére legyen mondva, hogy az egyik legolcsóbb lap volt a legszerényebb kivitelben. Ez a lap viszont már lényegesen jobban felszerelt kivitel, 2 db LAN aljzattal, Raid és Serial ATA vezérlővel, 2 db Firewire kivezetéssel felvértezve. Már a gép bekapcsolásakor látszódott, hogy ízig-vérig Epox lappal van dolgunk, ugyanis a boot képernyő alsó harmadában leolvashatunk egy csomó adatot a feszültségekről, hőmérsékletekről és a fordulatszámokról. A BIOS-a megszokott kialakítású, a végtelenségig egyszerűsített túlhajtási lehetőségekkel, amelyekkel igazán gyerekjátékká vált a tuning. Az nForce 2-es chipkészletnek köszönhetően a 2 db 256 Mb-os DDR400-as Samsung memóriamodult képesek voltunk kétcsatornás üzemmódban használni, amelynek a memória-sávszélességet nagyban igénylő alkalmazások, mint például a legújabb játékok láthatják nagy hasznát. A számítógép működési zaja némileg nagyobb, mint a P4-es gép esetében, ez bizonyára a hangosabb processzorhűtőnek róható fel, de hatékonyságának bizonyítéka (és ez nem ígéret), hogy a kereken 2 GHz-en működő processzor hőmérsékletét nem engedi 50 fok fölé. A videokártya szerepét itt egy Gainward Geforce 4 Ti 4800SE tölti be, hasonlóan magas fokú hűtéssel felvértezve, mint az Albatron-os versenytársa. A winchester is teljesen ugyanaz a Western Digital 60 Gb-os típus, mint az előbbiekben. Az előre feltelepített XP itt is villámgyorsan betöltődött, és azonnal hozzáláthattam a tesztekhez, ugyanis egy teljesen menetkész és optimalizált gépet kapunk Orca név alatt. A tesztek Sisoft Sandra 2003 legújabb verziója és a 3D Mark 2001SE alatt futottak le.

Összegzésként elmondható, hogy méltóak a gépek a névadójukhoz, az Orca-hoz, azaz a gyilkos bálnához, ugyanis tényleg nagyon gyilkos teljesítményre képesek. A tesztek többségében fej-fej mellett végeztek, de a szintetikus tesztekben, főleg a memóriával kapcsolatos mérésekben az Intel-es erőforrás tarolt, nem meglepő módon – előnyét viszont nem tudta érvényesíteni a 3D-s grafikai erőpróba során, mert ezekben a megmérettetésekben bizony, az AMD-s gép egy vastag hajszállal jobban teljesített.

Mindennek tekintetében felhívnám a figyelmet az AMD-s gép olcsóbb végfelhasználói árára, és abszolút győztesnek kiáltanám ki. Ennek ellenére, és a nem túl nagy árkülönbség miatt viszont mindkét gép nagyon jó vételnek számít, mert annyira magas minőséget képviselő alkatrészekből állnak össze, hogy lehetetlenség csalódni bennük.

	Orca Intel Pentium 4 2400 Mhz	Orca AMD Athlon XP 2400+
Alaplap		
Gyártó és típus	Albatron PX845PE Pro II	Epox 8RDA3+
Chipkészlet	Intel 845 PE	nVidia nForce 2
Északi és déli híd	845 PE + ICH 4	SPP + MCP
Extrák	S-ATA, RAID, 6 csatornás hang, optikai kimenet, LAN	S-ATA, RAID, Dual LAN, Firewire
Sisoft Sandra 2003 Standard		
CPU Arithmetic ALU/FPU	6269/1379(3142)	7488/3031
Memory Bandwidth Int/Float	2474/2475	2054/1995
3D Mark 2001 SE		
Összpontszám	11743	12078
Game 1 low/high detail (fps)	178.2/59.2	179.2/63.7
Game 2 low/high detail (fps)	206.4/113.0	216.7/117.7
Game 3 low/high detail (fps)	161.7/73.5	156.8/73.0
Game 4 (fps)	Mar-68	Mar-73
Ár:	250 ezer Forint	236 ezer Forint

Füleki László

WWW.HERTA.HU

HARDVER FÓRUM

ÚJABB LÉGKERINGETÉSI LECKE LÉGHŰTÉS ÁLLÍTÁSA NYÁRI ÜZEMBE

Ismét itt vagyunk, és sokak örömére elhoztuk a jó időt is – persze ez nem teljesen így van, jött az magától is. Nekünk azonban mint otthoni számítógépfelhasználóknak akár bosszúságot is okozhat a pár fokos hőmérséklet-emelkedés, ugyanis előfordulhat, hogy vissza kell venni a „húzott” eszközök órajelét, mert azok hamarabb elérik a számukra kritikus hőmérsékletet. Előfordulhat, hogy azon ritka szerencsések közé tartozik valaki, hogy klimatizált helyiségben kényszerül számítógépezni – nos, ebben az esetben kényelmesebb dolga van, de azért érdemes elolvasnia ezt az összeállítást, mert nemcsak hatásfokra, hanem küllemre is impozáns darabokat sikerült beszereznünk a „szélcsapók” piacáról.

Nézzük szépen sorra, mivel is tudtak nekünk szolgálni a tesztünkhöz: négy darab CPU ventilátort kaptunk, melyek közül kettő AMD hűtésére lett optimalizálva, kettő pedig az Intel túlhevülését hivatott megakadályozni. Rendelkezünk még kettő, azaz kettő példány igen csinos és tettre kész házhűtővel és egy jól használható, kért hőmérsékleti adatokat megjelenítő kijelzővel, mely a ház elején is elhelyezhető.

COOLINK S462/A AMD ÉS INTEL

Ha ezt a hűtőt választjuk, nem okozhat gondot a különböző platformok cseréje, mert a piacon lévő processzorok nagy részéhez illeszkedni fog. A bordák a már bizonyított U2 standard szerint készülnek, és a jobb hővezetés végett réz vasalás található a bordák hasán. Újdonság viszont, hogy a rajta lévő 80x80x25 mm-es ventilátor fordulatszáma manuálisan állítható az 1500-tól 4600-ig terjedő fordulatszám-tartományban. Ennek kezelése egy alumínium sebességállító gombbal érhető el nagyon hatékonyan. Persze felmerül a kérdés, honnan tudhatjuk, hogy adott pillanatban mekkora a számítógép, illetve jelen esetben a processzor hűtési igénye – nos, erre két lehetőségünk kínálkozik. Az egyik, hogy a saját megérzésünkre hagyatkozunk, és ez alapján állítjuk be az aktuális fordulatszámot, vagy pedig a bevezetőben is lajstromba vett LCD-s hőmérsékletmonitort párosítjuk a processzorhűtővel, így bizonyosan aktuális hőmérsékleti adatokat kaphatunk. Figyelem a kijelzőn megjelenített érték kisebb vagy nagyobb mértékben eltér a magban mérhető hőmérséklettől, annak függvényében, hogy a mintavételező diódát milyen távolságra rögzítjük a processzormagtól! Még fontosabb viszont, hogy a pontosabb adatok elérésének érdekében semmi esetre se szorítsuk a szenzort a mag és a hűtőborda hőfelvevő profilja közé, mert így a hőáramlást fogjuk gátolni, ami ugye nem egy szerencsés dolog.

Ára (csak a processzorhűtő): 4.500 Forint

COOLINK TANK BREEZE P4 SOCKET478

Az elnevezés találó: robosztus, erőt sugárzó, és nem utolsó sorban intelligens példánya ez a mai hűtőknek, habár valószínűleg egyre elterjedtebb lesz a beépített hőérzékelő alapján történő fordulatszám-állítás, ami ebben az esetben 1500 és 3000 fordulat között képes változtatni „zajforrásunk” frekvenciáját. A propeller méreteiben egyébként megegyezik az előbbiekben ismertetett márkatársáéval. Természetesen tájékoztató jelleggel itt is alkalmazhatjuk a hőmérsékletmonitort, így akár játék közben is szemlélhetjük, mennyire izzasztjuk éppen rendszerünket.

Ára: 4.800 Forint

COOLING SOLUTIONS SCS P4

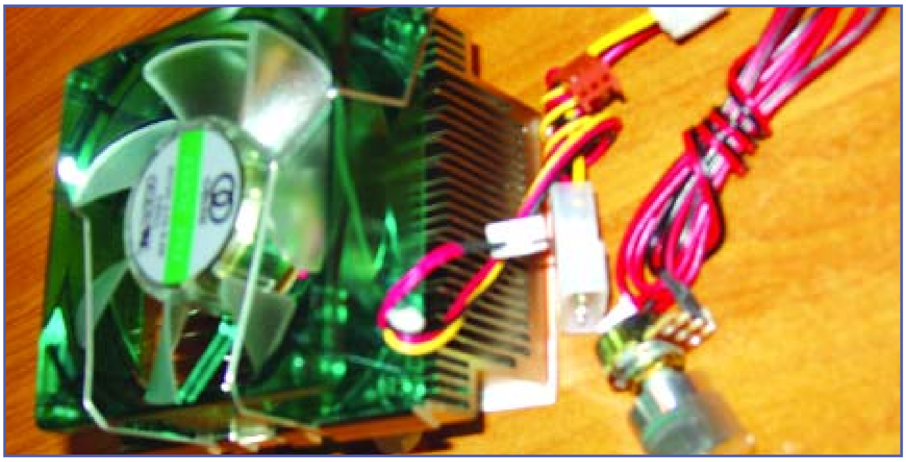
A Hűtési Megoldásoktól származó szélkeltő kissé szerényebb kivitelű versenytárs, de mindenképpen minőségi, és rendkívül jó az árfekvése. Alumínium hőcserélőjén egy 70x70x15 mm-es ventilátor foglal helyet, melynek maximális fordulata 3600 RPM, és zajszintje 33 dBa.

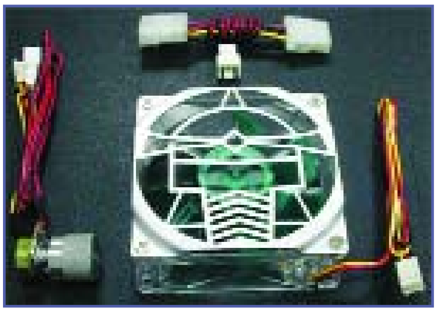
Ára: 1.700 Forint

GLOBALWIN INTEL ÉS AMD (CAK488T)

Szent meggyőződésem, hogy a GlobalWin ezt a ventilátort nem is számítógépünk házába tervezte – sokkal inkább a vitrinbe szerettem volna tenni, a kiváló dolgozói érdemrendem mellé. Hatalmas vékonybordás réztestén nagy GlobalWin felirat, valamint egy focilabdát kergető figura található, ez utóbbi biztos az EA Sports felkérésére. A lapátok a bordák hőmérsékletének függvényében legalább 2800-szor, de legfeljebb 4000-szer kerülik meg a tengelyt percenként. Érdekes tapasztalat viszont, hogy a számomra etalonnak tekintett TAK68-at nem tudta felülmúlni, bár két ventilátorral könnyű hencegni. Mindenesetre a csomagoláson jól láthatóan hirdetik: Athlon XP 3000+ – és biztos vagyok benne, hogy ez nem csak marketingfogás. De a fényűzésnek ára van! Ennek a minőségnek bizony ára van.

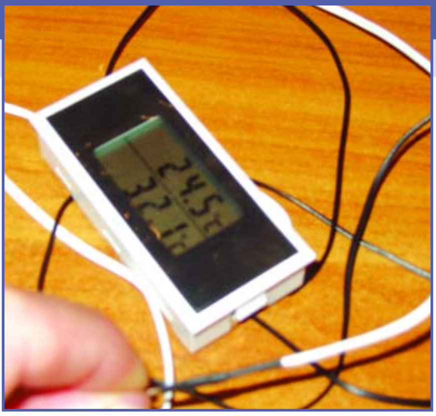
Ára: 8.800 Forint

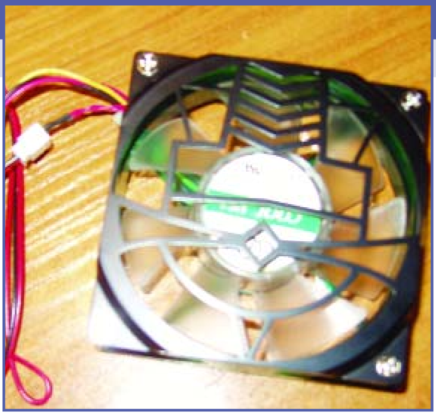




HÉTSOROS LCD-S HŐÉRZÉKELŐ

Fentebb említettem, hogy bármely ventilátorhoz applikálható ez az ügyes kis eszköz, sőt a Coolink komplett megoldással ált elő, hogy elejét vegye a barkácsmunkáknak. Az LCD panel egy alumínium felületen kaphat helyet a számítógépház frontján, a





megvásárolható keret a standard 5 ¼-es helyekre beépítheto, ráadásul még a sebességszabályzó gombokból is legalább hármat tudunk hova tenni.
Ára: 1.900 Forint

COOLINK 1500-4600 RPM-ES HÁZHŰTŐ

Úgy vélem, ez a megoldás másodmagával alkalmazva tökéletesen megfelelő arra, hogy számítógépünk házából szélcsatornát készítsünk. 1500-as fordulatszámon hangja igen szolid, és a lágy tavaszi szellő módjára asszociálva enyhe légáramlást eredményez – de ha bevadítjuk a szabályzójával, nemcsak, hogy lobogni fog a hajunk is, de megteremtettük a semlegesen kellemetlen mindent elnyomó alapzajt is a szobában. Természetesen ez a zajkeltés nem lehet probléma, lévén, hogy a fordulatszámmal egy időben, közvetlenül csökkenthetjük az idegi terhelést is. A külcsín tekintetében is körültekintően jártak el a tervezők, moddereknek is bátran ajánlanám, mert áttetszősége miatt akár megvilágításba is kerülhet, a fekete díszrács pedig kicsit mord külsőt kölcsönöz neki.
Ára: 3.000 Forint

COOLINK 1200-1900 RPM-ES HÁZHŰTŐ

Külsejében minimális eltérés mutatkozik az előzőkben bemutatott nagyvadhoz képest, első ránézésre mindössze annyit veszünk észre, hogy a lapátok fölötti díszrács nem fekete. Ebben az esetben lényegesen kisebb intervallumban állíthatjuk a ventilátor fordulatszámát, és az alapfordulat is alacsonyabb, ami viszont majdhogynem hangtalan üzemet biztosít. Ha azonban maximumra tekerjük, még akkor sem tudjuk elérni a turbó hanghatást, viszont a hordozott légmennyiség közel a kétszeresére emelkedik. Ez a hűtő kényelmes és nem utolsó sorban csöndes megoldást jelent a számítógép hűtését illetően.
Ára: 2.800 Forint

Mivel minden egyes darabnak megvan a maga célközönsége, így egyik egységről sem jelenthetem ki, hogy a legjobb vétel, mer hol a külső, hogy a teljesítmény vagy éppen az ár az, ami dominálhat. A lényeg viszont, hogy bármelyiket is választjuk a hűtési megoldások közül, biztosak lehetünk benne, hogy hasznos összetevővel gazdagítjuk magunkat és számítógépünket.

Az eszközöket a Kelly-Tech Kft. www.kellytech.hu biztosította.

Kovách Kornél
www.netsmith.hu

Fizessen elő, mert ez a kényelmes gazdaságos kézenfekvő megoldás!

CHIP MEGRENDELŐSZELVÉNY

☐ Egész évre – 23 % kedvezménnyel – 12 szám – 11 952 Ft
☐ Fél évre – 23 % kedvezménnyel – 6 szám – 5976 Ft

Az előfizetés kezdete 2003/ hó Példányszám: Fizetés módja: csekk ☐ átutalás ☐

Ügyintéző/megrendelő neve:

Számlázási név:

Cím:

Kézbesítési név:

Cím:

Telefon: E-mail:

A megrendelő aláírása:

Kérjük, küldje vissza ezt a megrendelőszelvényt a 888-3499-es faxszámra vagy a Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3. címére! Megrendelését a terjesztes@vogelburda.hu e-mail címre is elküldheti. Előfizetéssel kapcsolatos kérdéseivel keresse munkatársainkat a 888-3421-es telefonszámon. Ez az ajánlat új, belföldi előfizetésekre vonatkozik.
A sorsoláson azok vehetnek részt, akik 2003. április 23-a és május 12-e között előfizetnek a CHIP magazinra. Sorsolás: 2003. május 23-án a szerkesztőségben. (1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.) A nyerteseket postán értesítjük. A nyeremények készpénzre nem válthatók. Az akcióban nem vehetnek részt a Vogel Burda Communications Kft. és a Vogel Publishing Kft. alkalmazottai és azok közvetlen hozzátartozói.

Üdvözlet minden olvasónak, fogyasztónak, és fogyókúrázónak! Remélem, mindenki jól van, mert hát júniusban muszáj jókedvűnek és frissnek lenni. Ki ne szeretné a 40 fokos meleget, miközben tanul a vizsgákra/felvételire/csak úgy, vagy bent izzad a cégnél?
Nagy erőkkel álltam neki ezen Levrov megírásának, de igen gyorsan megtorpantam, mert bizony ebben a számban is több levél lesz, ami egy témáról fog szólni. Most nem árulok el többet, majd a levelek után kommentálok (*én csak annyit mondok, mint a mókus fent a fán... – Bear*). Addig is mindenkit nagyon szépen kérek, ne küldjön be nekem olyan dolgokat (pl. vers, novella, opera vagy elbeszélő költemény) a saját nevén, amit bizony valaki más megírt már. Én nem akarok senkit csalónak titulálni, nem is teszek ilyet, de a feltűnő hasonlóság azért felébreszt bennem egy bizonyos rossz érzést az illető ellen.

JÓL BELETENYERELTEM

Csocsesz Grillo! ANALFA BÉLA verséhez szeretnék hozzászólni. Azt hiszi, hogy nagy arc. Az Alvin és a mókusoktól lopta a verset, ez volt a legelső számuk amit írtak 1995-ben. Szóval egyáltalán nem ő írta. Gondolom azt hitte, hogy senki sem ismeri fel, de ráb...ott. Tehát egyáltalán nem költő. Nemtom lehet, hogy szólni kéne Alvinnak, hogy ellopták a számát. Hát ezen még gondolkodom. És légyszíves tegyél be a LEVROVba mindenképpen, hogy lássa a lebukását.

Csocsesz! Legyen dolgod sok nővel és igyál rengeteg sört (életerő, egészség)!!!!

Hi Grillo!

A 2003/5-ös Guruban ráakadtam egy levélre, ami finoman szólva kiakasztott. Ha jól emléxem, egy bizonyos Analfa Béla nevű srác "írt" egy verset, amit állítólag ő "talált ki". Én inkább használnám a lemásolt, és pofátlanul kisajátított variációt.
Ezek szerint feléték nem annyira, de punk körökben meglehetősen nagy hírnévre tett szert, Az Alvin és a mókusok zenekar -ez nem reklám akar lenni, de jelen esetben nem tudom mellőzni a leírását-. Namost az a harci helyzet, hogy ezt a "verset" pontosabban dalszöveget ők találták ki, a szám címe pedig: Alvin és a mókusok. Ez épp olyan, mintha legközelebb én meg azzal jönnék, hogy írtam egy új himnuszt a magyaroknak, és valahogy így kezdődne: Isten álld meg a magyart...
1. ui.: Ha érdekel, mi történt a mókusokkal, emilezz Alvinéknak. Ők jobban tudják mint a Bélánk. Azért írom, hogy nekik, mert bár én ismerem a számot, nem közlik benne mi lesz a mókusok sorsa.
2.ui.: Egy esetben vonom vissza a fent leírtakat, ha a srác, a zenekar tagja.
Az újság atomkirály, csak így tovább emberek! Guru rulz!
Üdvözlettel: Lord Agostino, hűséges olvasótok.

Egyszerre *ennyit (puff neki, rájár a rúd Grillóra, lassan érik ez a továbbképzés – Bear)*. Már éppen kezdtem kigyógyulni a Fifás kalandból, egyre jobban aludtam, és már rá tudtam nézni a sportjátékokra is, és akkor jön ez. Nem írhatom, és nem is írnám le azt a reakciót, amit a levelek kiváltottak, de aki ismeri szép nyelvünk fordulatos kifejezéseit, annak lehet róla halvány fogalma. Először is elnézést kérek az Alvin és a mókusok zenekartól (*újabb vízió: Grillo menekül egy vérmókus elől egy kottát lobogtatva, és ordibál – „de én csak egy violinkulcsot kértem a motorszereléshez...” – Bear*), és mindenki mástól is, én nem hallgatok punk zenét (*ugye húzzátok a strigulákat, hogy mit nem csinál levrovos barátunk? – Bear*), bár jó pár haverom igen (de ők nem olvassák a PC Gurut). Meghallgattam a számot, és természetesen igazatok van. Inkább nem is mondok semmit (*Én kerek elnézést... – Bear*).

JAVULOK!!!

Hali Grilló!

1. A levrov egyre jobb, de van mit csiszolni. (a kezdetekhez képest [2002.10-11-12.] csúcs).
2. A stílusod javul, kezdesz humoros lenni (néha).
3. A levrov lehetne nagyobb, vagy jobban tömött (rakj bele több levelet!) és érdekfeszítőbb. Nem hiszem, hogy nincsenek értelmesebb levelek.
4. A játékok pontozása. A múltkor írta egy srác, hogy túlságosan alulpontozzátok a játékokat. Szerintem nem. Sőt! Fölépontoztok, de sebaj. Majd belejöttök.

Na csövi! Legyetek jók.

Ui.: -Nem tudom, hogy lehet papírral sört nyitni, de szerintem a cspvíz egészségesebb.
- Szabadidődben tuti, hogy a gyíkod kínzod/szeretgeted.

Tisztelettel: Dékán

Hát köszi. Tényleg van mit csiszolni (*király, újabb karácsonyi ajándék jutott az eszembe: csiszolópapír – Bear*), például ismernem kéne az összes verset, dalszöveget és játékot (a focicsapatokról ne is beszéljünk), de azért próbálkozom. A stílusom is köszöni, tudod, fejlődőképes jellemem van, mint Achilleusnak (ld. Iliász). A Levrovot növelni nehéz, meg költséges, meg minden, majd meglátjuk.
A játékokat nem én pontozom, és a cikkírók nagyon nem szeretik, ha valaki beleszól a munkájukba (mármint ha én). Nekem mindig is kicsit homályos volt ez a százalékolás, ha tetszik egy játék, kipróbálom, ha nem, akkor kaphatott 102 és fél százalékot, akkor sem fogom telepíteni. Az egész annyira szubjektív, mint én.

TÁBOR, LAN-PARTY ÉS EGYÉB NYALÁNKSÁGOK

Szia Grillo!

Az első, ami miatt írok: Lesz-é PC Guru tábor?
A második: a végigjátszásokat tegyétek fel a CD-re, akinek kell, Bemásolja, oszt megnézi Word-ben(alttab), vagy jól megjegyzi.
3: Ennek a helyén lehetne több hardver teszt, mert nincs túl sok. (lehetőleg ne 56-os modem teszt legyen, hanem mondjuk videjó kártya), vagy ha nem hát hosszabb Levrov.
4: Eltűnt a Kiképzés rovat, pedig az jó.(nem csak UT2k3-ból)
5: Lehetne DVD-s verzió az újságbul, akár úgy is, mint a "Játékcsillag"-nál (CD-s/DVD-s/papíros eccere).
6: nem tom tucc-e ezzel vmit kezdeni, ha nem pls továbbítsd: A gépem (1,3 Ghz Thunderbird,ASUS A7V133,256 MB SDRAM,ATI Radeon 7200) újabb játékokban (Freelancer, Bloodrayne, C&C Generals) folyton lefagy 5-15 perc után. Elég új driver, Direkt X 9 és Win XP van fenn.
7: CyberWar: LAN Party Gödöllőn, június 14-15, 30k díjazás, ha ráértek, eljöhetnétek:) (http://cyberwar.fw.hu)
8: Egyelőre ennyi, kösz, hogy végigolvastad! (ha berakod az újságba, akkor pls a 6-osba)
9: Üdv: Thunder

Az első: nem tudom. Majd Bear jól megválaszolja neked ide. Ugye? (*Nagy valószínűséggel kihagyjuk az idén a dolgot, mert az eddigi táborhelyet sikerült jól eladni a tulajdonosnak... – Bear*)
A másodikat már megbeszéltük párszor, nem rajtam múlik, kaptatok is rá választ, hogy miért van papíron a végigjátszás.
A hardverteszteket támogatom, bár alapvetően ez egy játékokkal foglalkozó újság, ha ilyen irányban érdeklődsz, ajánlom a netes HW-oldalakat (nem reklámozok senkit, van jó néhány), vagy a direkt evvel a témával foglalkozó lapokat (ott biztos nem lesz végigjátszás). Az 56-os modemekről annyit, hogy meglepően sokan használnak még ilyet, jóval többen, mint mondjuk GeForce FX-et.
A Kiképzésről nem tudok, de a Twin Peaks-nek és a Dallasnak is vége lett egyszer, bár az utóbbi megint megy (még él mindenki). Talán ez a rovat is visszatér. (*Véget ért a kiképzés, bevonultunk, és megnyertük a háborút – Bear)*
Öt. Ez megint nem az én asztalom, főszerkesztőnk úgyis végigfut a sorokon, majd ő kommentál talán. (No comment – Bear)
Problémádat továbbítottam a Mentőövbe, nekem halvány lilám sincs, miért hal be a géped. Én is játszottam a fenti gamékat 7500-on, és nem volt semmi problémám.
A LAN-partyra menjetek el, főleg, ha ilyen magas a díjazás, meg hát ugye jó időtöltés. Én valószínűleg épp vizsgázom, de majd meglátjuk. Ha mégsem megyek, akkor mindenkinek jó wart.
Beraktam, méghozzá a hatosba :).

JÓ SPAM?!

Szia Grillo.

Jó az újság. Linux rulez meg ti. Marhára bírom ezeket a freemailes accountokat, elég vicces cuccokat kapok angolul: Gratulálunk, ön nyert két vimax tablettát... Hogy mi az a vimax? Ahogy kivettem valami viagraszerűség meg öregkori merevedési panaszokra is jó. :))) ICQ-ban hirdetés: ha villog a fenti kiírás, ön nyert 500$-t. Hmm, villogott, rákattoltam... US only (b********* meg :)))). +meg egy rakás angol társkeresős levél egyre hülyébbek, *www.womendating.com* meg ilyenek, pedig senki se kérte. :)) Ja meg a két kiscsaj kanadából vagy honnan... Hát az kicsit durva volt..., azt látnotok kell :))

Mindenkinek ajánlok freemailes account gyártását, aránylag kevés spam jön de azok legalább szórakoztatóak :))
Semper Fi (sempöfáj), ahoj mily Grillo.

röff: Rusty vigyázz... /// Tod miről beszélek

Jó neked, hogy van türelmed ezeket a dolgokat végignézegetni! Az elején még én is kattintgattam, de aztán feladtam (*maradt a jól bevált szexoldal-gyűjtemény... – Bear*). A legnagyobb az volt, hogy egy időben, ha beléptem az Explorerbe, behozott egy oldalt, hogy valami messzi és meleg helyre nyertem nyaralást, persze kamu volt. Egyik alkalommal kint beszélgettem a folyosón a srácokkal, mikor is kicsit visszamaradott szobatársam – Baltaarc – ügetett ki a szobából, hogy nyertem egy utat, és siessek, mert gyorsan kell rá válaszolni. Szóval őt is lázba hozzák a spamek, engem már nem (*ilyenkor rá kell szólni: Sanyika, menjél aludni! – fenomenális az a reklám, gondolom, egyetértünk – Bear*).
A Linuxhoz kapcsolódóan itt egy rövidke idézet (kijelentem, hogy a következő sorokat nem én találtam ki):

This is Linux country.
On silent nights you can hear Windows reboot.

RÉGI TELJES JÁTÉKOK!

Hi PC GURU!
Én nem szapulom a rovatok hosszúságát, mert azt magasról leszarom, szerintem minden jó, ahogy van.

Aztán: egyet nem értek és ezt lécci magyarázzátok el. Miért kell általában egy-két éves játékokat berakni teljes játéknak??? Tudom, hogy olcsó, tudom hogy régen nagy szám volt, mindent tudok (na jó ez túlzás). De mondjuk egy Medal of Honort vagy egy Serius sam 2-t, miért nem lehet berakni? Jó van, nem gond, fasza eddig minden cucc, de persze lehetne jobb is. Amúgy meg megpróbáltam akkor írni, amikor mondtad, bár ma 11.-e van, attól még remélem ezt elolvasod. Amúgy király vagy te is meg a Pc Guru is.
Na csá!
Ui.: lécci rakj be a levrovba!!!!!

Azért kell 1-2 éves játékot berakni, mert az újabb, sikeres gamék ára megfizethetetlen ilyen mennyiségben (*a mennyiséggel nincs probléma, hiszen kb. 4x annyit adunk el a lapból, mint amennyi elmegy egy átlagos stuffból, azonban mi ezt 1600 pénz körül tesszük, míg a dobozos stuff 10 rugó körül mozog. A képlet értelmezhető matematikailag is, ennyiért nem adják oda a programok jogait. Arról pedig ne is beszéljünk, hogy pl. az EA semmilyen cover üzletbe nem megy bele... – Bear*). Nem tudom, hogy vagy vele, de én nagyon örülnék például egy eredeti Age of Empires-nek, vagy egyéb régi gaméknak, mert szerettem velük játszani, és nem az érdekel, hogy megy-e 1600x1200-as felbontásban, hanem hogy újból elhülyéskedhetek vele órák hosszat, és ott a polcomon, bármikor levehetem és használhatom. Persze a MOHAÁ-nak is van helye a többi közt. Én nem a CD-mellékletért szeretek egy újságot, azt bónusznak tartom, a lényeg számomra a papírra írt cikk.

MITŐL JÓ A CS?

Hello Grillo!
Gondolom ezzel már tele van a hócipőtök, de én is azzal kezdem, hogy az újság nagyon jó! Aki mást mond, azt le kell csukatni. Régebben nem csak a PC GURU- t olvastam, de most már kizárólag és csakis. Mivel szerintem messze ez a legigényesebb számítástechnikával foglalkozó újság a piacon. Két kérdésem lenne: a CS az a Counter Strike rövidítése? Mert ha igen, akkor nemtom mitől imádja annyira mindenki. Szerintem ugyanolyan jó mp játék pl a Rainbow Six ..:Black Thorn, Jedi Knight II., Star Trek Elit Force és még sorolhatnám..
+ egy kérés: biztos rajtam kívül is sokan örülnének, ha beraknátok teljes játéknak a Hitman cod.47 -et, vagy a Baldur's Gate 2 -t.
Az újság egyébként tényleg nagyon jó, leköröz jópár osztrák és német lapot is!
Gábor

Igen, a CS az a Counter-Strike. Megértem, hogy neked nem jön be annyira, mint mondjuk Hunternek, de hidd el, azért van fílingje, mikor nyolcan játszotok, 4 terrorista, 4 elhárító, és bizony összehangolt csapatmunka kell, ha eredményes akarsz lenni. Persze más játékkal is lehet hasonló módon hálózni, de azért elgondolkodtató, hogy a DirectX 9a-s verzióját csak azért javították ki azonnal, mert a CS nem ment alatta. Nem tudom, hányan játsszák a világon, de az említett javítás sebességéből ítélve elég grandiózus lehet ez a szám.
Az általad írt játékoknak én is örülnék, majd meglátjuk, mi lesz.
Osztrák és német lapokat nem ismerek, de örülök, hogy ez a véleményed. Próbálkozunk (*szó sincs róla: ha Grillo velünk van, akkor ez már tudás... – Bear*).

Ennyit mára, zárom soraim, és megyek nyári ruhát venni (*tanúsítom, megtette, egy szívdöglesztő sortban caplatott be a szerkbe, igaz, az összképen némileg rontott a szőrös lába, de hát így van ez... – Bear*), mert kezdek bepállani. Mindenkinek sok napozást, meg izzadást, majd gondolok rátok sokat.
Hadd zárjak egy nekem nagyon tetsző viccel, amit szintén nem én találtam ki, viszont én fordítottam angolról (nagyon nehéz volt):

– Ön szerint mi a különbség egy brit és egy iraki katona között?
– Semmi.
– Gratulálok. Isten hozta az Egyesült Államok hadseregében.

Ja, a vizekkel vigyázni, mert a víz ilyenkor is veszélyes, pláne, ha meleg... ezért kell valami alkoholosat inni. Legyetek jók, és írjatok sokat.

Grillo
grillo@irj.hu

PROGRAMAJÁNLÓ

2003. JÚNIUS 2-5.

Harlem Globetrotters fellépések az ország négy különböző városában.

2003. JÚNIUS 4-5. – FILMBEMUTATÓK

Summer Rocks 2003 - Nemzetközi Heavy Metal Fesztivál a Petőfi Csarnokban

2003. JÚNIUS 5. – FILMBEMUTATÓK

Több a sokknál
(Bringing Down the House - amerikai, feliratos)
Steve Martin újabb bohóckodásra invitálja a nézőket, ezúttal egy magányos ügyvéd szerepét alakítva, aki az interneten próbál meg *életreszóló* társat találni magának, ám végül csak egy *életfogytiglanost* sikerül...
A sötétség leple
(Darkness Falls - amerikai, feliratos)
A harcos
(The Warrior - angol-indiai, feliratos)

2003. JÚNIUS 7.

4. Nemzetközi Harley-Davidson Fesztivál a Balaton partján, Alsóörsön

2003. JÚNIUS 12. – FILMBEMUTATÓK

Tulipános Fanfan
(Fanfan la tulipe - francia, szinkronizált)
Ki nevel a végén?
(Anger Management - amerikai, feliratos)
Adam Sandler, Jack Nicholson és Marisa Tomei fémjelzik ezt a kellemes vígjátékot, melyben egy tévedés folytán a Sandlers alakította üzletembert terápiás kezelésre kötelezik, ahol egy roppant agresszív nevelővel (Nicholson) találja szemközt magát.
A csendes amerikai
(The Quiet American - amerikai-német-ausztrál, feliratos)
Bábok
(Dolls - japán, feliratos)
Veszett vad
(The Hunted - amerikai, feliratos)
Miután egy különlegesen képzett bérgyilkos sorozatban öldösi Oregon erdeinek vadászait, az FBI egy exkommandóst (Tommy Lee Jones) bíz meg a tettes kézre kerítésével.

2003. JÚNIUS 13.

Ghymes koncert a Margitszigeti Szabadtéri Színpadon

2003. JÚNIUS 17.

Suzanne Vega koncert a Margitszigeti Szabadtéri Színpadon.

2003. JÚNIUS 19.

Moby koncert a Budapest Sportarénában.

2003. JÚNIUS 19. – FILMBEMUTATÓK

Álomcsapda
(Dreamcatcher - amerikai, feliratos)
Igazán parádésnak ígérkezik az Álomcsapda, hiszen a Birodalom visszavág forgatókönyvírójaként ismert Lawrence Kasdan rendezésében készülő film a horrormester Stephen King történetén alapul, főszereplője pedig Morgan Freeman. A történet négy gyermekkori barátról szól, akik egy közös kempingezés alkalmával – egy rejtélyes idegen által – értesülnek egy közelgő galaktikus invázióról, melyet talán csak ők négyen képesek megakadályozni.
Légyott a Hetesen
(Nationale 7 - francia, feliratos)
Halálosabb iramban
(2 Fast 2 Furious - amerikai, feliratos)
Paul Walkerrel, de ezúttal Vin Diesel nélkül folytatódik a Halálos iramban története, melynek ezúttal a miami illegális gyorsulási versenyek szolgáltatják az alapot.

2003. JÚNIUS 22.

Ingyenes Westel Kapcsolat napi koncertek a felvonulási téren (Sztárvendég: Elton John).

2003. JÚNIUS 26.

Dave Gahan, a Depeche Mode énekesének szólókoncertje a Budapest Sportarénában.

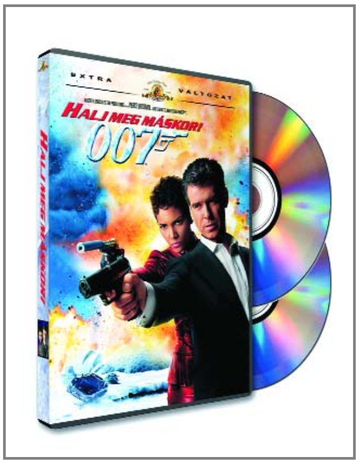
2003. JÚNIUS 26. – FILMBEMUTATÓK

ÖcsiKÉM
(Agent Cody Banks - amerikai, feliratos)
Véresen komolytalan
(Carnages - francia, feliratos)
Londoni csapás
(Shanghai Knights - amerikai, feliratos)
Igazán nagy csapás lehet már a hazai forgalmazó nyakán, hogy annakidején minden Jackie Chan filmet valamilyen csapás néven hozott forgalomba, mindenesetre most itt a legújabb, a Londoni csapás, vagyis az Új Csapás (Shangai Noon) folytatása, melyben Jackie és Owen Wilson a Vadnyugatról Angliába vándorol, hogy Jackie apjának gyilkosán elégtételt vehessenek.
Kóla, puska, sült krumpli
(Bowling for Columbine - kanadai-amerikai-német, feliratos)
Naqoyqatsi-Erőszakos világ
(Naqoyqatsi – amerikai)

2003. JÚNIUS 27.

Megjelenik a WarCraft III: The Frozen Throne kiegészítő és a Colin McRae Rally 3.

HALJ MEG MÁSKOR (2DVD)



Rendező: Lee Tamahori
Szereplők: Pierce Brosnan, Halle Berry, Toby Stephens, Rosamund Pike, Rick Yune
Hang: magyar, angol, cseh, lengyel (Dolby Digital 5.1)
Kép: 16:9 (1:85.1)
Felirat: magyar, angol, görög, portugál, lengyel, cseh, török, héber, horvát, észt, lett, bolgár, orosz, litván
Extrák: Audiokommentár a rendező, a producer, Pierce Brosnan és Rosamunde Pike közreműködésével; Titkos M16-adatok – szöveges háttérinformációk a filmről, illetve a film nézése közben megtekinthető 19 rövid jelenet-specifikus werkfilmhez; Így készült a Halj meg máskor!; A forgatókönyvtől a filmvászonig – dokumentumfilm a Halj meg máskor! születéséről; Felrázva és nem keverve a jégen – dokumentumfilm a jégpályás autósüldözés forgatásáról; A színfalak mögött; Rövidfilmek Bond néhány kütyüjéről és fegyveréről; Több mint 250 kép a forgatásról; Előzetesek; Madonna – Die another day! klipje; Így készült a Madonna klip; 007: Nightfire – játékreklám és így készült dokumentumfilm.
A filmet az InterCom home hozza forgalomba.

A mozitörténelem legsikeresebb sorozatának legújabb, huszadik fejezete a gyűjtők legnagyobb örömére júniusban végre DVD-n is megjelenik. A Dr. No-val negyven éve világhódító útjára indított széria aktuális darabját Lee Tamahorinak köszönhetjük, aki az Egykoron harcosok voltak, a Vadon foglyai és a Pók hálójában című filmjeivel a háta mögött megérdemelten ülhetett a rendezői székbe, és ha már ott volt, elkészítette minden idők egyik legjobb James Bond moziját.

James Bondot legújabb titkos küldetése az Észak- és Dél-Korea közötti demilitarizált övezetbe szólítja, ahol egy titokzatos áruló aknamunkájának eredményeképpen fogságba kerül. Hónapok telnek el, míg az NSA vezetőinek végre sikerül egy fogolycsere-akciót követően (Bondért a korábban Dél-Koreában leleplezett Zaót ajánlják fel a britek) végre sikerül kiszabadítania az angolok leghíresebb titkos ügynökét. A fogolycserének azonban nagy ára van, Bondnak – mivel lelepleződött az ellenség előtt, és nem tudni mennyit árult el a titkosszolgálat ügyeiről – M. utasítására fel kell hagynia ügynöki tevékenységével, és végérvényesen ki kell lépnie a szolgálat kötelékéből. A 007-est a Falkland-szigetekre száműzik, ahol kutatómunka vár rá, Bond azonban nem olyan ember, aki egykönnyen feladja. Noha korábban mindig szentírásnak tekintette felettesei szavait, ezúttal fittyet hány főnökei utasításaira, megszökik, és – egy hongkongi, illetve egy kubai kitérő után – Londonba indul, hogy felkutassa és leleplezze a titokzatos kilétű árulót. James Bondnak természetesen segítője is akad: a csábos, de annál veszélyesebb Jinx személyében…

KÜLÖNVÉLEMÉNY (2DVD)

Rendező: Steven Spielberg
Szereplők: Tom Cruise, Max Von Sydow, Neal McDonough, Jessica Capshaw, Steve Harris, Patrick Kilpatrick, Colin Farrell
Hang: magyar (Dolby Surround) angol (Dolby Digital 5.1 EX és DTS)
Kép: 16:9 (2.40:1)
Felirat: magyar, angol, portugál, román, orosz, török, bolgár, horvát, cseh, holland, észt, héber, lett, litván, lengyel
Extrák: A sztoritól a filmvászonig; Interjú Spielberggel és Tom Cruise-zal a történetről; A „játékosok" – interjú a szereplőkkel és az alkotókkal; Dokumentumfilmek: A Különvélemény alapjai, A Különvélemény világa, Precrime és a Precogok, A Spyder jelenet készítése, Precog látomások, A jövő járművei; A Különvélemény kaszkadőrjelenetei: A MagLev szökés, A HoverPack üldözés, Az autógyár; Az ILM és a Különvélemény – 6 rövidfilm a trükkökről; Végső vélemény – Steven Spielberg és Tom Cruise a filmről; Archívum; Produkciós vázlatok; Film- és játékelőzetesek; Filmográfiák.
A filmet Magyarországon az InterCom hozza forgalomba.

Spielberg, Hollywood fenegyereke mostanában ontja magából a filmeket. A Mesterséges értelem és a Különvélemény után elkészítette a Kapj el ha tudsz című könnyedebb hangvételű, művet, és szinte pihenés nélkül vágott bele következő szupertitkos munkájába. Szerencsére a mester munkatempójához képest – szokatlanul termékeny korszaka ellenére – filmjei nem csak a közönség, hanem a szakma elismerését is elnyerték.

2054, Washington. Nincs többé gyilkosság: a jövő előre látható, és három csalhatatlan látnok víziói alapján az Igazságügyi Minisztérium elitalakulata, a Bűnmegelőző Osztag még azelőtt lecsap a bűnösökre, hogy elkövették volna tettüket. Ez az ország legfejlettebb rendőri szervezete, és senki sem dolgozik érte olyan keményen, mint vezetője, John Anderton parancsnok, aki hat évvel ezelőtt, kisfia elvesztése után csatlakozott az osztaghoz, s azóta minden energiáját a munkájának szenteli. John mélyen hisz a rendszerben, és kételkedésre nincs is semmi oka egészen addig, amíg maga is gyanúsítottá nem válik.
Anderton alámerül a tökéletesen automatizált városban, hogy felderítse saját gyilkossági ügyét, miközben a sarkában ott lihegnek osztagának kopói, akik a város csúcstechnológiájú figyelőrendszerei segítségével John mozgását állandóan nyomon követik.

WARNER HOME

Június 3.
Ádám bordája (Adam's Rib)
Cat Ballou legendája (Cat Ballou)
Szerencsevadászok (The Professionals)
Az úszó ember (The Swimmer)

Június 10.
Animátrix (Animatrix)
Börtön pszichó (Borderline)
X-Men - Evolúció/Mutánsok lázadása
(X-Men - Evolution)

Június 17.
Én, a kém (I Spy)
A fogoly (Lockdown)
Nagyszerda (Big Wednesday)
Sivár vidék (Badlands)
Pokoli torony (Towering Inferno)
Dennis, a komisz (Dennis the Menace)
Dennis, a komisz ismét pimasz
(Dennis the Menace Strikes Again)

Június 27.
Halálos iramban Extra változat
(The Fast and the Furious)
Keménykötésűek (Knockaround Guys)
Dögölj meg, Smaci! (Death to Smoochy)
Bosszúvágy 2. (Death Wish II)
Rémségek kicsiny boltja
(Little Shop of Horrors)
Gazdagok és szerelmesek (High Society)
Bajkeverő Jane (Calamity Jane)
Egy amerikai Párizsban
(An American in Paris)

INTERCOM

Június 03.
Nyom nélkül (The Vanishing)
Jófiú (The Good Son)
Na végre, itt a nyár!
Sötétkamra (One Hour Photo)

Június 10.
Halj meg máskor! (Die Another Day)

Június 17.
A királyné nyakéke
(The Affair of The Necklace)
Az utolsó tánc (The Last Dance)

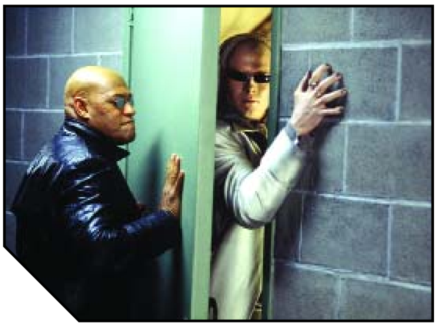
Június 24.
Koyaanisqatsi (Powaqqatsi)

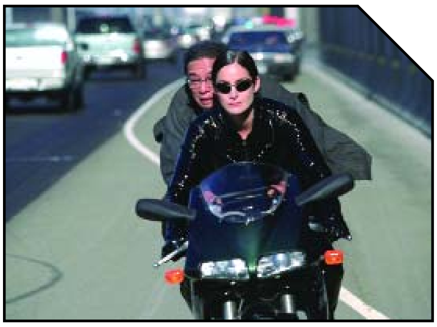
MÁTRIX: ÚJRATÖLTVE
(MATRIX: RELOADED)

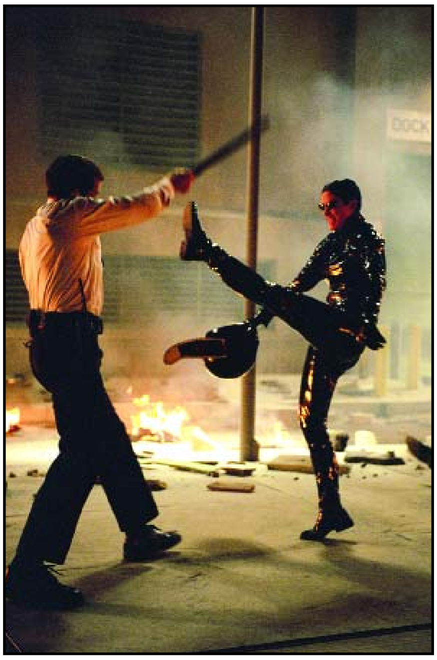
Színes magyarul beszélő amerikai sci-fi, 144 perc, 1999
Főszereplők: Keanu Reeves, Carrie-Anne Moss, Laurence Fishburne, Monika Bellucci, Hugo Weaving, Joe Pantoliano, Jada Pinkett Smith, Adrian Rayment, Neil Rayment
Forgatókönyv: Andy Wachowski, Larry Wachowski
Fényképezte: Bill Pope
Zene: Don Davis
Rendezte: Andy Wachowski, Larry Wachowski

A rókabőr-effektust mindenki ismeri. Ha egy film vagy játék sikeres, sorban készülnek belőle az újabb és újabb részek. Manapság Hollywoodban ráadásul teljes gőzzel beindult az őrület, hiszen olyan filmek készülnek a stúdiók falai között, mint a Terminátor 3, a Rocky VI, az Indiana Jones IV, a Mad Max 4, a Rendőrakadémia 8 vagy a Pomádé 3. Mindezeket ellenpontozásként írtam le, ugyanis a Mátrix második és harmadik része nem tartozik ezen vonulatba. A Wachowski testvérek még 1997-ben egy igen súlyos művet tettek le az asztalra, melyet három részre szabdaltak, de a csőd szélén táncoló Warner óvatosságból csak az első filmet finanszírozta – aztán maguk se hittek a végeredménynek, a világőrületnek és a látványosan gyarapodó bukszájuknak. (A film bevétele túl van a 450 millió dolláron, a DVD pedig a hordozó történetében a világon elsőként lépte át az egymillió eladott példányos álomhatárt.) A három film tehát együtt teljesedik ki, ahogy Keanu Reeves fogalmazott, a filmfolyam az élet három szakaszát jelképezi: a születést, az életet és a halált. Mivel idehaza a Reloaded csak május 22-e után kerül a mozikba, és a lapzárta 17-én volt, jómagam sokat nem tudok elmondani magáról a filmről, ezért inkább némi háttérinformációt adagolok az élmény mellé, hiszen Te, aki e sorokat olvasod, már láttad a filmet…

Az első rész sikere megnyitotta az álomgyárat a két fivér előtt. A Warner nagyvonalúan állt a projekt mögé, rendelkezésre bocsátva a legtökéletesebb körülményeket, új stúdiót, technikát, és a két újabb fejezet tervezett 300 milliós költségvetését – a hivatalos adatok szerint a Reloaded 170, a Revolutions 110 millióba került, és főleg az előbbi elképesztő összeg, még Hollywoodi mércével mérve is (összehasonlításul: a Gyűrűk ura első része 109, míg a második 94 millióba került). Jól értesültek szerint persze ezek a számok erősen szépítettek, hiszen például a második rész esetében csak a speciális effektek elvittek 100 millát, ebből a lélegzetelállító 17 perces csatajelenet maga 40 lepedőbe került – amikor a stúdió ezek miatt már erősen húzta a száját, Neo/Reeves önként lemondott a jegyeladásokból származó, 38 millióra becsült részesedéséről. Hogy mekkora reklámereje van a mozinak, azt az is mutatja, hogy a General Motors teljesen ingyen bocsátott rendelkezésre 300 járművet, melyet a készítők annak rendje és módja szerint mind egy szálig ripityára törtek, főleg a valószínűleg (az első rész előcsarnok-jelenetéhez hasonlóan) újabb filmtörténetet író autópályás üldözéses akciónál. Ennek kedvéért egyébként a használaton kívüli Alameda Point katonai bázis területén felépítettek egy 2 mérföld (3,2 km) hosszú autópályaszakaszt csekély 2,4 millió dollárból. Ennek az egy jelenetnek a forgatása 45 napot vett igénybe – ennyi idő alatt egyébként egy átlagos mozit le szoktak forgatni. A filmet sajnos balesetek és tragédiák árnyékolták be. Az első a Zee szerepére kinézett tehetséges afro-amerikai énekesnő-színész, Aaliyah halála volt, aki egy repülőgép-balesetben vesztette életét 2001. augusztus 25-én. (Azonnal lábra keltek a találgatások, ki veszi át szerepét, szóba került Eva Mendes, Samantha Mumba, Brandy és Tatyana Ali neve is, végül a Harlemi éjszakákban és az Aliban feltűnt Nona M. Gaye, a legendás énekes, Marvin Gaye lánya lett a kiválasz-





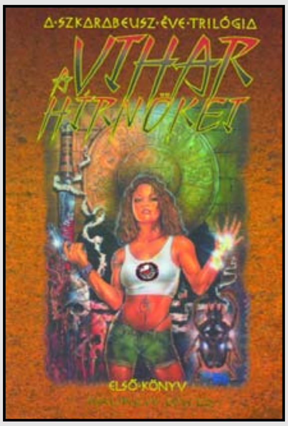


tott.) Alig egy hónapra rá, szeptember 29-én elhunyt az Orákulumot alakító csodálatos Gloria Foster is. A Reloaded-beli jeleneteinek nagy részét addigra már ugyan leforgatták, de neki nagy szerepe lett volna a harmadik részben is – a pár oldallal korábban bemutatott játékban már Mary Alice játssza a szerepét, sőt itt meg is magyarázzák, hogy egy, a Merovingiannal kötött sajátos alku miatt vesztette el korábbi külsejét. Az embert próbáló harci kiképzés is elbánt a szereplőkkel. Szegény Carrie-Anne Moss (Trinity) egy drótköteles akcióban lábát törte, ez már a második esete volt, hiszen az első részben is kiment a jobb bokája (emiatt nem is sikerült akkor az előcsarnok-jelenetben egy snittben lenyomni a falra felfutást-átfordulást). Mr. Smith, azaz Hugo Weaving nyakában szintén egy drótköteles felrántás alkalmával elcsúszott egy csigolya, és Laurence Fishburne (Morpheus) is törött karral jött le az egyik edzés után a tatamiról. A film befejezését pedig az hátráltatta, hogy a két mozi számítógépes animációinak renderelése közben pár CGI cég egyszerűen csődbe ment…

A többi rajongóhoz hasonlóan én is türelmetlenül várom az újabb részeket. A hírek szerint kegyetlen a második mozi vége, azaz úgy ér véget, mint egy filmszakadás, a producer Joel Silver szerint „igazi filmus interruptus”, úgyhogy a harmadik rész őszi bemutatóját még türelmetlenebbül várjuk majd, hogy végre kiteljesedjen a sztori, és megpróbáljuk a magunk számára értelmezni a Mátrix-univerzum egészét. Addig itt a játék, a zseniális Animatrix – és persze az Újratöltve.

]{redenc

ANDREW BATES - A VIHAR HÍRNÖKEI



Manapság szinte keresgélni kell a könyvesboltok polcain, ha olyan regényt szeretnénk találni, ami egy köteten belül oszt meg egy egész történetet az olvasóval. A „trend” újabban ugyanis az, hogy egy igazán izgalmas fantasy – vagy bármilyen más történet – már csupán (minimum) három részben képes megjelenni. Ez persze nem olyan nagy baj, ha azt vesszük figyelembe, hogy így biztosan kitűnő olvasmány köt ki a kezünk között. Ha viszont a háromszoros árat, vagy a várakozási időt vesszük figyelembe, akkor már nem olyan rózsás a helyzet. Mindezeken túljutván figyelmünket az alábbi gondolatokat kiváltó regényre összpontosíthatjuk. *A vihar hírnökei* tehát a bevezetőhöz méltóan ismét egy trilógia, *A szkarabeusz éve* első darabja. Aki kicsit átvizslatja a borítót a vásárlás előtt, annak biztosan feltűnik majd a *World of Darkness* és a *White Wolf* embléma, ami egyenes úton vezet a vámpírokhoz, zombikhoz és egyéb bizalomgerjesztő „teremtményekhez”. A történet – mely tényleg erősen bevezető jellegű – megismertet minket Theával, aki igen vonzó teremtés, mellesleg egy olyan vadászcsapat tagja, akik a sötétség teremtményeitől igyekeznek megtisztítani a világot. A mindennapi vadászatokat azonban rejtélyes események, és végül egy rejtélyes alak kavarja fel, ami kötelezően egy sokkal nagyobb baj felé sodorja a történet szereplőit. A könyv izgalmas olvasmány, nehezen ereszti az embert, de a záró mondatok befejeztével némi kellemetlen érzést eredményez, hogy meghatározatlan ideig nélkülöznünk kell a folytatást.

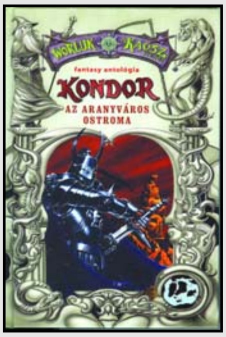
Delta Vision Kiadó

ROLAND GREEN: A KORONA LOVAGJAI

Nem tudom, ki hogy van vele, de ha könyv vásárlására adom a fejem, igen jelentősen szokott befolyásolni, hogy a leendő olvasmányomat milyen formában tárják elém a kiadók. Sokat számít ugyanis, hogy menynyire képes megragadni akár egy borító, vagy csak egy külső tipográfia. Ha ugyanis a külcsín igénytelenre sikeredik, az sokat elárulhat a belső tartalomról is. Jelen esetben persze erről szó sincs, hiszen a *DragonLance* regények mindig egyedülállóan kivitelezett rajzokkal ajándékozzák meg az olvasót a könyvek fedőlapján. *A Korona Lovagjai* – a *Harcosok* sorozat nyitó kötete – is igen színvonalas alkotás, a borítót tekintve könnyedén vásárlásra ösztökélheti az olvasót. Ha azonban a történet felől közelítjük meg a vételt, akkor erősen gyanús, hogy elbizonytalanodik az ember. *„Történet egy tolvajról, akiből a Korona lovagja válik”* – hirdeti a könyv, s bizony nem biztos, hogy jól teszi. Egy újabb rablóból pandúr történet, amit láttunk már millió formában és változatban, és nem biztos, hogy szükségünk, vagy akár igényünk lehet a millió-egyedikre is. Persze nem kell ilyen szigorúnak lennünk, hiszen a történet tartogat meglepetéseket, nem beszélve a kötelező mágusokról és a felbukkanó fekete- és rézsárkányról. A cselekményre tehát nem igazán lehet panasz, csupán az alapkoncepción kellett volna még egy kicsit okoskodni. Ez az apró tényező az, ami inkább az elkötelezett *DragonLance* híveket csábítja az újabb kötet beszerzésére, míg a mezei fantasy rajongók talán valami eredetibb felé fordítják a figyelmüket.

Delta Vision Kiadó

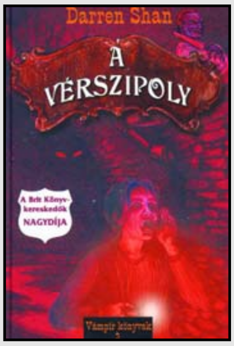
KONDOR - AZ ARANYVÁROS OSTROMA - FANTASY ANTOLÓGIA



Worluk, a Káosz világa. Sokaknak e szavak hallatán egyből *Skandar Graun*, a harcos-pap félork kalandjai ugranak be. Mindez nem is véletlen, hiszen ez az igazán furcsa karakter már 1989 óta töretlenül szerzi újabb és újabb rajongóit nem éppen hétköznapi kalandjaival. Volt idő, mikor *Skandar Graun* és a *Káosz világa* szinte egyet jelentett, mára azonban már igen sokat változott a helyzet. *Worluk* napjainkban már nem csak egy főhős történeteinek hátterét képezi, hanem egy élő világ, melyben megfér igen sok szereplő, saját sorsokkal, saját történésekkel. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint az ebből felépülő szerepjáték és a sorra megjelenő regények, melyek újra és újra a káosz földjére vezetnek minket. Ezen könyvek sorába tartozik a *Kondor – Az Aranyváros ostroma* is, mely nem egyetlen összefüggő regényt takar, hanem három rövidebb és egy nagyobb lélegzetvételű írást. Ezek a történetek összefüggenek egymással, de külön-külön is kitűnő olvasmányt nyújtanak anélkül, hogy bármiféle kavarodást okoznának az olvasóban. A teljes képhez pedig hozzátartozik, hogy ennek az antológiának már megjelent egy első része (*Az Aranyváros legendája*), mely a jelen történések előzményeit tartalmazza. Ha azonban ez a kötet nem lenne meg az olvasónak, az nem jelenthet álmatlan éjszakákat, mert bár a két könyv együtt alkot igazi egészet, a második rész önmagában – belső felépítéséhez hasonlóan – is élvezhető, nem feltétlenül szükséges hozzá az előző összeállítás teljes ismerete. A történet pedig a már megszokott pörgős, néhol brutális, de humorral teli akció, melyben ezúttal a rend hívei, a zhíli zsoldosok, és a káosz követői, egy csőcselék ork horda találkozásának lehetünk „szemtanúi”.

Cherubion Könyvkiadó

DARREN SHAN - A VÉRSZIPOLY (VÁMPÍR KÖNYVEK 3.)

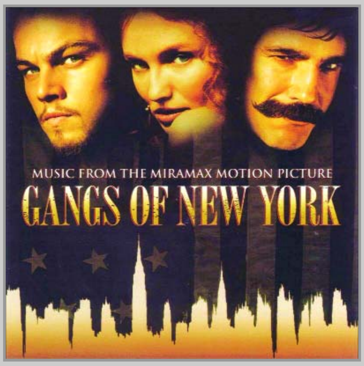


Végül, de természetesen nem utolsó sorban, egy hónapnyi kihagyás után a külvilág rovat állandó fürkészői egy ismerős sorozat újabb darabjával kerülhetnek rövidke kapcsolatba. Aki esetleg kimaradt valamiből, annak dióhéjban annyit, hogy a *Darren Shan* történetfolyam amolyan Harry Potter szerű, főleg a fiatalabb korosztály számára íródott regénysorozat, mely egy tizenéves kissrác megpróbáltatásait mutatja be, miután kellően szerencsétlen módon félvámpírrá válik. Nem egyszerű egy sors, és ezúttal (értelemszerűen) a harmadik kötettel ismerkedhetünk meg. Darren a történet elején még mindig a Cirque de Freak, a rémségek cirkuszának tagja, de „mentorával”, Mr. Crepsley-vel és Evra-val, a kígyótestű fiúval úgy döntenek, megválnak a nem éppen hétköznapi társaságtól. A távozás azonban nem csak az ő fejükben fordul meg, és hőseink hamarosan olyan jelekbe botlanak, melyek egyértelműen arra mutatnak, hogy valami, a vámpíroknál is kegyetlenebb teremtmény szabadult a környező világra...
Ezzel a kötettel a Darren Shan sorozat elérte a legizgalmasabb szakaszát, és az események még csak ezek után fognak igazi sebességre váltani. A harmadik kötet, újfent a varázslótanonc Harry saját köteteihez hasonlóan, már nem annyira gyerekkönyv, mint amennyire képes a felnőttebb korosztály tagjait szórakoztatni. Bár egyértelműen gyerekirodalom, már érdemes elgondolkodni azon is, milyen korú gyerkőc kezébe adjuk. Az azonban biztos, hogy a vámpírtörténetek szerelmeseinek, és a hasonló történetek (már idősebb) rajongóinak megfelelő szórakozást nyújt.

Móra Könyvkiadó

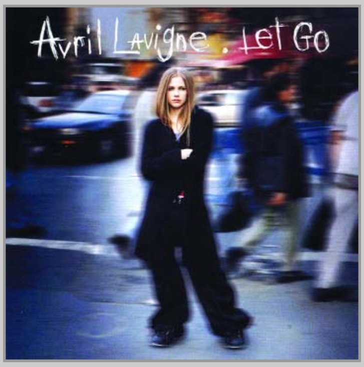
EVANESCENCE - FALLEN

Akiknek a címben látható csapatnév olvastán az előző havi Guru után nyúlna a kezük, azok egyáltalán nem tévednek. A májusban bemutatott *Daredevil* albumon szereplő *Evanescence* együttesnek már akkor is szenteltünk néhány dicsérő szót, és ahogy már akkor is megjegyeztem, érdemes kicsivel még több figyelmet fordítani erre a formációra. A filmre vitt képregényhős albumán hallható számok után nem kis várakozással tekintettem az egész album irányába, és már most el kell árulnom, hogy egyáltalán nem csalódtam a *Fallen*-ben. A teljesen lírai *'My immortal'* és a már zúzósabb metal-betétekkel megtűzdelt *'Bring Me to Life'* egészen egyedi zenei élményt ígért, és a vártaknak megfelelően adott is. A négy tagot számláló arkansasi banda igazi rockegyüttes, de bemutatkozó albumuk igazán különleges, drámai, kicsit „darkos” hangzásvilággal rendelkezik. Ezen felül pedig kétségtelen, hogy a csapat igazi erőssége az énekesnő, Amy Lee. Az egyes keményebb gitárbetétekkel tökéletes kontrasztban lévő, bársonyos (bár ha kell, igen erőteljes) női énekhang olyan atmoszférát hoz létre a hallgató számára, amiből igen nehéz szabadulni, és könnyen „rabjává” válhat az ember. Mindezt csak tetézik a zongorakísérettel megtűzdelt igazán lágy, lassú számok, melyek képesek teljesen elvarázsolni az embert. A címválasztás pedig ebből a szempontból igazán találó, hiszen az egész negyvenöt percnyi, tizenegy dalt számláló anyag igazi „zuhanást”, elmélyülést nyújt, olyan szinten, hogyha a lemez végére értünk, szinte pillanatok alatt újra a play gombon találhatjuk az ujjunkat.



GANGS OF NEW YORK (ORIGINAL MOTION PICTURE SOUNDTRACK)

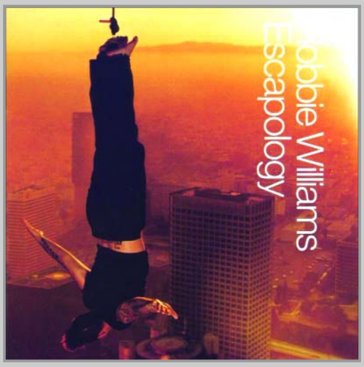
A zene alapjául szolgáló mozira már az elkészülés időszakában jó pár botrány felhívta a figyelmet. Volt itt színészek közti feszültség, az Oscar körüli kavarodás, és ez a sorozat ezúttal magát a zenét sem kerülte el. Számomra azóta is érthetetlen módon ugyanis a nagyra becsült Miramax stúdió egy az egyben lapátra tette az akkor már teljes egészében elkészült, Elmer Bernstein által komponált filmzenét, és kutyafuttában leszerződtette Howard Shore-t, aki valószínűleg nem kis munkával teljesen új dallamokat komponált a mozgókép alá, de a kapkodás bizony erősen megérződik az anyag egységén. Mindemellett persze igazán monumentális zenei összeállítással lehetünk gazdagabbak, ha szemet vetünk erre a csiszolatlan gyöngyszemre, mely kisebb hibáitól eltekintve azért igazán jól illik Scorsese legfrissebb remekművéhez. Érdekességként megemlítendő, hogy a címadó moziban szereplő mintegy nyolcvanhat különálló zenedarabból az albumra mindössze tizennyolc került fel, s ezek között helyet kapott a U2 remeke, a *„Hands That Built America”*, mely a szokás szerint a film legvégén „csendül” fel, ezzel is fokozván a mozi záró képsorait. Sajnos a filmmel együtt ez a zene is nagy vesztese lett az idei Oscar gálának, hiszen a szőke fenegyerek, Eminem – sokak megrökönyödésére – elhappolta a díjat Bonoék elől.
Ezeket az apró döccenőket és sikertelenségeket félretéve azonban elmondhatjuk, hogy egy igazán remek darabbal bővíthetjük gyűjteményünket, ha beszerezzük ezt az egyébként kiváló zenei értékkel rendelkező albumot.



AVRIL LAVIGNE - LET GO

Emlékszem, mikor először sikerült szembesülnöm az ifjú hölgy *'Complicated'* című számával az MTV-n, akkor rögtön az jutott eszembe, hogy egy újabb egyszámos 'kiscsajhoz' van szerencsém, akit most egekig ajnároznak majd, aztán egyenes vonalban eltűnik az akkor még megérdemeltnek tűnt süllyesztőben. A szám azonban elég erősen tartotta magát a listákon, s egy idő után megérkezett a következő *Avril* szám, a *'Sk8er Boi'* is, mely egyedi stílusával, hangulatával, s végül egészen kiváló klipjével engem is az egyik lelkes hallgatójává tett. Ekkor kicsit átértékelvén hamar kialakított véleményemet igyekeztem megszerezni a bemutatkozó albumot, és az első végighallgatás után kellemes csalódottságban volt részem. A „deszkás punk” hölgyemény ugyanis igazán dinamikus, néhol már-már vad összeállítást hozott össze, mely eddig általában csak hasonló stílusban játszó fiúcsapatok „kiváltsága” volt. A korong persze néha kicsit visszavesz a tempóból, miként arról azóta az egész világ meggyőződhetett. *Avril* ugyanis nem csak a pörgősebb számok mestere, hanem a kicsit érzelmesebb, lassabb dallamok is jól „állnak” neki, s ennek köszönhetően az *'I'm With You'* szintén hamar a listák élbolyában találta magát. A kifejezetten ütős énekhang pedig ezúttal nem minden, hiszen a deszkás leányzó maga írja dalainak nagy részét, ezzel is sajátos hangzásvilágot, stílust alkotva, mely kiemeli, és tényleg egyedülállóvá teszi az albumot a piacon.

ROBBIE WILLIAMS - ESCAPOLOGY



A Take That egykori fenegyereke mindig is a kedvenceim közé tartozott, és nem csak az általa produkált zeneszámok miatt. Bevallom, főleg azért, mert annak idején szakított a – valljuk be – tömény nyál fiúcsapatával, képes volt saját zenei világot kialakítani, és nem tűnt el úgy a szürke ködben, mint egykori csapattársai. Persze *Robbie* nem olyan hülye gyerek, folyamatosan fenntartja az érdeklődést maga iránt, állandó nőügyeivel, botrányaival mindig igyekszik szem előtt maradni, jelezvén: *„Hahó, én még mindig itt vagyok!”*. Marketingérzéke sem utolsó, hiszen minden albumára sikerül feltennie egy-egy olyan dalocskát, ami hamar meghódítja a női rajongók és rádiók zeneszerkesztőinek tetszését. Ezúttal sem maradtunk ki belőle, hisz heteken keresztül más sem folyt a csapból, mint a nagysikerű, de azóta tényleg agyonhallgatott *'Feel'*. Mindeközben pedig megérkezett a legújabb kislemez, a *'Come Undone'*, mely még mindig a populárisabb számok közé tartozik, mégis sokkal jobban jellemzi az előadót, s ennek megértéséhez elég, ha megnézzük a dal mellé forgatott klippet, mely legalább olyan őrültre és botrányosra sikerült, mint maga az élet. Ezek után persze nem lehet tudni, hogy az albumon található tizennégy nótából mely fogja felküzdeni magát a mindennapok sikerei közé, de az biztos, hogy a rajongók nem fognak csalódni, ha beszerzik a korongot, hiszen maradt a laza, már-már flegma, kicsit féktelen stílus, amiért igazán szeretjük *Mr. Robbie Williamst*.

WORLD WAR II: FRONTLINE COMMAND

A Bitmap Brothers nevét az elmúlt időszakban nem sokat emlegethettük, legutóbb talán a pár évvel ezelőtti Z duológiával hallattak magukról. Most azonban a valósidejű stratégiák szerelmesei kaján vigyorral dörzsölgethetik tenyerüket, hiszen megérkezett a cég II. világháborút feldolgozó RTS-e, a legjobb Sudden Strike hagyományokat követő World War II: Frontline Command.

MOTOGP 2

A motorversenyek kedvelőiben valószínűleg igen kellemes emlékeket ébreszt a MotoGP első része, ezért ők bizonyosan örülnek a hírnek, hogy a THQ viszonylag hamar prezentálja a folytatást. A második részben hat játékmód, 20 versenyző, 16 pálya – ez utóbbiak természetesen a megfelelő licencek birtokában mind a valóságnak megfelelőek –, realisztikus fizika, még TV-szerűbb visszajátszás és változatos időjárási effektek várnak ránk, megfejelve egy 16 szereplős multiplayer opcióval.

THE HULK

A mozikban és a játékprogramok esetében is javában dúl a képregény-feldolgozási hullám. A rosszemlékű X-Men átirat után azonban most egy kellemesebb anyagra van kilátás a The Hulk személyében. Az 1962-es Marvel képregénytől kezdve az idei Ang Lee filmig számos alkalommal követhettük nyomon a zöld óriás kalandjait, most azonban saját kezünkbe vehetjük Hulk sorsát. Teljesen szétverhető környezet és a számos különleges, emberfeletti támadás próbálja fokozni a hangulatot, a harminc – részben a filmből ismerős, részben a játékhoz fejlesztett – pálya pedig a kellően hosszú játszhatóságról gondoskodik.

RISE OF NATIONS

A Microsoft gondozásában látott napvilágot a Civilization II designer Brian Reynolds nevével fémjelzett Rise of Nations, mely a történelmi stratégiák műfajában indult világhódító útjára. Az alapvetően real-time stratégiát körökre osztott elemekkel átszövő játék az emberiség 6000 éves, az őskortól napjainkig tartó történelmét dolgozza fel, meglehetősen magas színvonalon. Az üzletelők, a diplomaták és a legvéresebb tábornokok egyaránt megtalálhatják benne számításukat, hiszen csak saját vérmérsékletünkön múlik, miképpen próbálunk meg felülkerekedni ellenfeleinken.

A következő teljes játék:

A NAGY BALHÉ!

Egy modernkori Robin Hoodot ismerhetünk meg Matt Tucker piti tolvaj szerepében, már amennyiben ő is csak az arra rászolgáltak kifosztását tartja erkölcsileg elfogadhatónak rablásai során. Szintén hitvallása az erőszakmentesség, ami mindenképpen némi szimpátiát ébreszt iránta. A JoWooD rajzfilmszerű grafikával ellátott betörés-szimulátorában a tökéletes rablás kivitelezése a cél, melyben nagy segítség, hogy a játék teljesen magyar nyelven kerül fel következő havi korongunkra.

Minimum gépigény: PII-300 MHz, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, 500 MB HDD, 16 Mb-os videokártya

Megérkezett!
A CHIP előfizethető már DVD - melléklettel is.

A Chip DVD - mellékletén Ön mindig megtalálja a három CD tartalmát, így nem kell bajlódnia a lemezek sokaságával. A könnyebb kezelhetőség azonban még nem minden!
A DVD-n hónapról hónapra további gazdag szoftverválasztékot, és színes tartalmat is kínálunk, ami hasznos élménnyé teszi a böngészést a lemezen. Multimédia kincstárunk mozi-előzetesei és a játékok játszható demói a szórakozás világába kalauzolnak, a tévésorozat – amelynek elkészítésében a CHIP tesztlabor is közreműködik – a számítástechnikai és szórakoztató-elektronikai termékek információtechnológia és a távközlési berendezések kiválasztásához beszerzéséhez, használatához ad hasznos tanácsokat.

7CD tartalma a CHIP DVD-n!

A Chip két kiadása közül a CD-ROM melléklettel forgalmazott magazin előfizethető egy évre vagy hat hónapra és megvásárolható az újságárusoknál. DVD melléklettel előfizetőknek szállítjuk ki a CHIP magazint, az előfizetési időszak tizenkét, hat vagy négy hónap ill. lapszám. Akcióinkról, az aktuális kedvezményekről és a személyre szabott ajánlatok felől a magazinban valamint az alábbi elérhetőségeken tájékozódhat:
06 1 888 3421 www.chiponline.hu

Szerkesztőség

Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear)
Szerkesztők: Giczi Gyula (JuliuS), Sashegyi Zsolt (Sasa), Hanula Zsolt (Hancu)
HW szerkesztő: Kovách Kornél
Hírszerkesztő: Paraszt Imre (Puma)
CD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris)
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Laptervezés: Kristóf Gábor
Korrektor: Kolozsvári Zsófia

Készítette a GAME MEDIA Lapkiadó Kft. szerkeszőgárdája, a Vogel Burda Communications Kft. megbízásából.

A szerkesztőség címe:
GAME MEDIA Lapkiadó Kft. 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402

Levelezési cím:
PC GURU 1325 Budapest, Pf. 315

E-mail cím: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Kiadó:
Kiadja a Vogel Publishing Kft.
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3470
Fax: (06-1)-888-3499
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471
Fax: (06-1)-888-3499

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft.
1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Szilágyi Katalin Tel: (06-1)-888-3454
E-mail: kszilagyi@vogelburda.hu
Bálint Sámuel Tel: (06-1)-888-3451
E-mail: sbalint@vogelburda.hu

Terjesztés:
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai

2002. II.félévi átlag terjesztett példányszáma a MATESZ által auditálva: 24672/hó

A PC GURU e havi száma 25000 példányban készül.

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fazekas Anita, Tel: (06-1)-888-3421
Rehó Rita, Tel: (06-1)-888-3423
terjesztes@vogelburda.hu

Megjelenik havonta, ára 1696 Ft

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft. Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3, Pf. 362

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 7776 Ft (6 szám)
egész évre: 15552 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a **Hírlap-előfizetési Irodában** (**Bp. Lehel u.10/A, levélcím:HELÍR, Budapest 1900**), átutalással a **HELÍR 11991102-02102799** pénzforgalmi jelzőszámra, ezen kívül **Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóságkerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban**.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3888 Ft (3 szám)
fél évre: 7776 Ft (6 szám)
egész évre: 15552 Ft (12 szám)

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

Lapunkat rendszeresen szemlézi Magyarország legnagyobb médiafigyelője az
»OBSERVER« BUDAPESTI MÉDIAFIGYELŐ KFT.
1084 Budapest, Auróra u. 11.
Tel.: 303-4738, Fax: 303-4744
E-mail: marketing@observer.hu
http://www.observer.hu

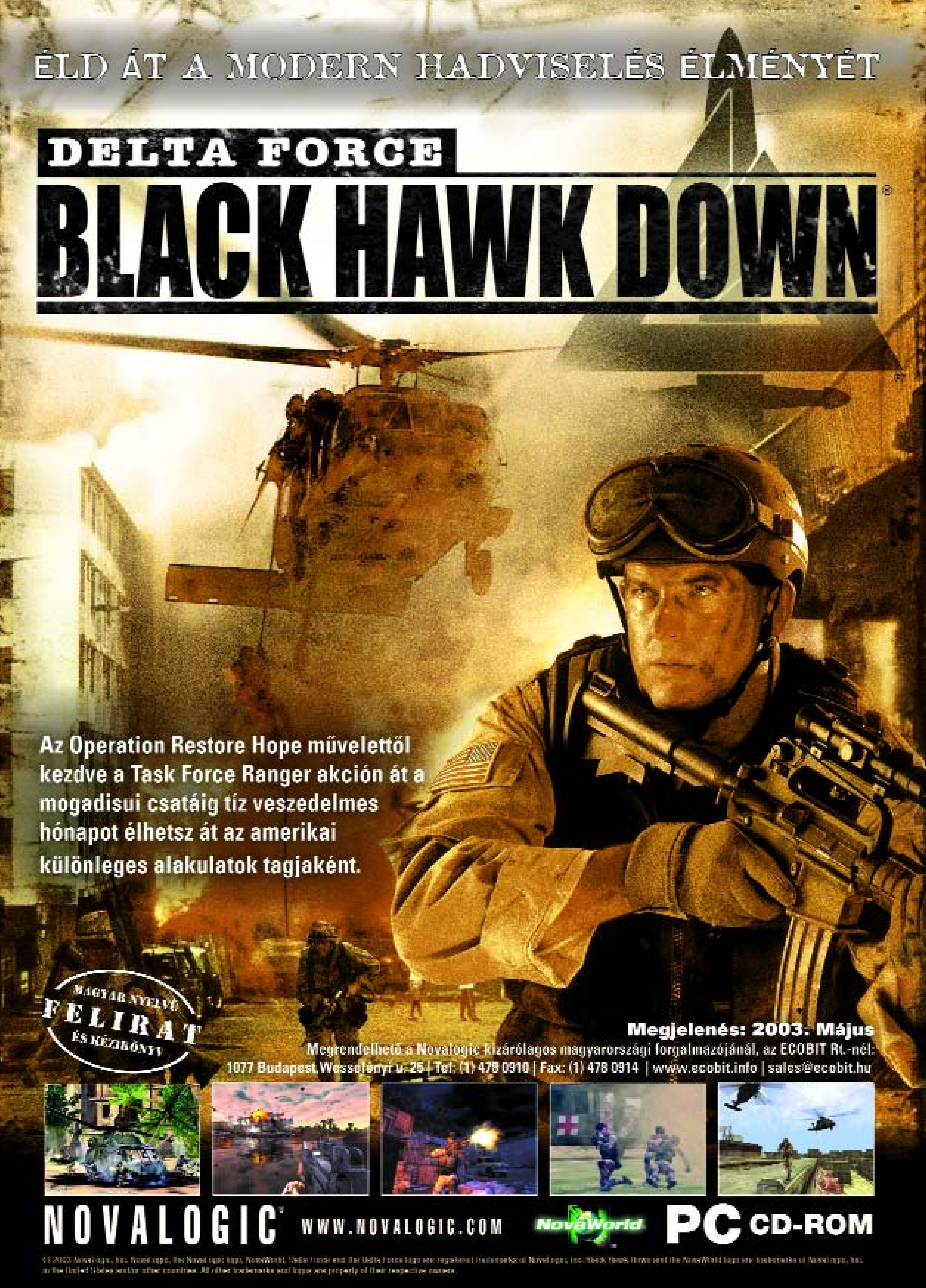
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt CD-rom mellékleteket az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékleteket az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhatnak olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A CD-romok a legtöbb felhasználói szoftverrel futtathatók, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered.

A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a CD mellékletek által a CD-kben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!



ÉLD ÁT A MODERN HADVISELÉS ÉLMÉNYÉT
DELTA FORCE
BLACK HAWK DOWN®
Az Operation Restore Hope művelettől kezdve a Task Force Ranger akción át a mogadisui csatáig tíz veszedelmes hónapot élhetsz át az amerikai különleges alakulatok tagjaként.
MAGYAR NYELVŰ FELIRAT ÉS KÉZIKÖNYV
Megjelenés: 2003. Május
Megrendelhető a Novalogic kizárólagos magyarországi forgalmazójánál, az ECOBIT Rt.-nél:
1077 Budapest,Wesselényi u. 25 | Tel: (1) 478 0910 | Fax: (1) 478 0914 | www.ecobit.info | sales@ecobit.hu
NOVALOGIC
WWW.NOVALOGIC.COM
NovaWorld
PC CD-ROM